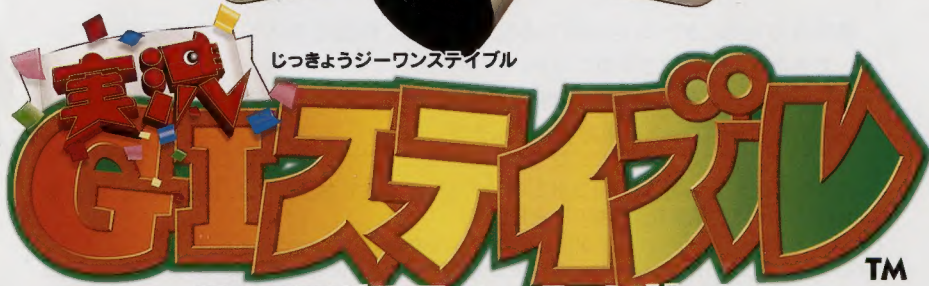
KONAMI
取扱説明書
RZ019-J1
NINTENDO64
NUS-NGSJ-JPN
じっきょうジーワンステイブル
実況GⅠステイブル
TM
競走馬調教シミュレーションゲーム
KONAMI

CONTENTS

実況GIステイブルの世界

「実況GIステイブル」は、調教師の視点でとらえた競馬界のシミュレーションゲームです。調教師免許を取得し、新しく厩舎を開業した調教師がプレイヤーとなります。調教師とは、サラブレッドにたずさわる人間たちの人生を演出するプロデューサーであり、美しく疾走する競走馬を創造するアーティストです。その調教師をプレイヤーが演じること、それがこのゲームの内容となるのです。
牧場関係者、馬主、サラブレッドを愛する厩舎関係者など、様々な人々がサラブレッドとともに暮らし、皆で喜びを分かち合うために日々前進しています。
最終的には日本ダービーなどの大レースに出走させ、果ては歴史的な偉業(国内調教馬による海外GI制覇）を目指し、日々努力する物語です。競走馬にたずさわる人々の「喜怒哀楽」をキーワードとした人間くさいドラマをふんだんに取り入れ、生き生きとした人間たちの関係が描かれています。
人間たちのドラマと芸術品のサラブレッドが織りなす美しいレースを中心にしたシミュレーションゲーム、それが「実況GIステイブル」です。

ゲームの進行

目的

「実況GIステイブル」は、中央競馬のシミュレーションゲームです。といってもレースを予想したり、馬券を的中させるためのシミュレーションではありません。あなたは中央競馬の調教師として厩舎を運営し、馬主さんから預かった競走馬をレースに出走させます。そして、新馬戦、条件戦、オープン戦などのレースをこなし、最終的には日本ダービーなどの大レースに出走させ、果ては世界的な海外の大レースを目指します。ただし、厩舎運営の不振が続いたり、厩舎スタッフの信頼を失ったりするとゲームオーバーとなります。また、エンディング（ 海外GIへの挑戦そして優勝）を迎えるためには最上級のオーナーブリーダー（ エックス牧場、マキシムファーム ）との友好関係が必要です。小規模馬主との友好を深めることにより、上位の大物馬主が紹介されます。更に大物馬主との友好度が深まるとオーナーブリーダーが登場します。オーナーブリーダーの馬を預かるようになったとき、海外GIへの夢がやっと実現へと近づくのです。それぞれの馬主と友好を深め、いずれはオーナーブリーダーと共に海外GI制覇を目指してください。

スタート時の資本

プレーヤーには、厩舎と2人の厩務員、1人の調教助手、3頭の現役競走馬がゲームスタート時に与えられます。これらを元手に、厩舎を運営していき、馬主との友好度を高めながら、競走馬の生産または購入にもたずさわります。

ゲームオーバー　～厩舎廃業～

厩舎成績の不振が続き、3年間勝ち鞍が無いとあなたの厩舎は廃業となってしまいゲームオーバーとなります。また、厩舎スタッフ（厩務員・調教助手）の信頼を失ったり、解雇して最後の1人がいなくなってしまうと、これも廃業となってしまいゲームオーバーになります。

ゲームの進行

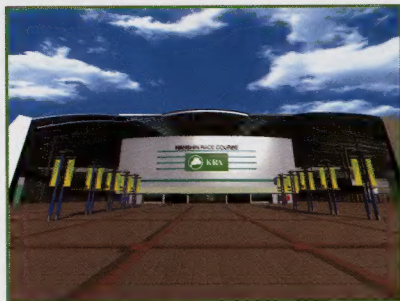
ステージ

「実況GIステイブル」は、大きく4つのステージで構成されています。

厩舎（トレーニングセンター）

競走馬を管理・育成するための施設で、ゲームのメインステージ。主に競走馬を調教し、レースへの出走登録や騎手への騎乗依頼を行いますが、馬主や獣医との情報交換や、厩舎スタッフの雇用もここで行います。厩舎は美浦(関東)と栗東(関西)にあり、開業時にどちらに所属するかを決めます。また、遠征先のローカル競馬場や海外遠征時のアメリカやフランスにも滞在用の馬房があります。

競馬場

レースが行われる場所です。自厩舎の管理馬が出走するレースについては、調教師、厩務員も競走馬と同行し、騎手に乗り方の指示を与えたりします。競馬場は日本各地に10カ所あり、毎週1回、2カ所以上の競馬場でレースが行われています。競走馬は、関東、関西どちらの所属でも関係なく、どこの競馬場のレースにでも出走できます。また、特別な条件を満たしている競走馬は、海外の競馬場で行われるレースにも出走できます。

ゲームの進行

牧場

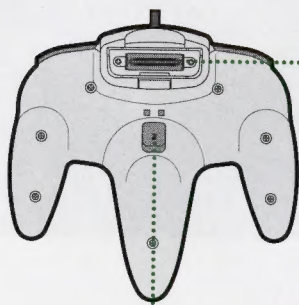
競走馬の生産や育成をするところです。怪我や疲労などで体調を崩してしまった競走馬を放牧し休養させる場所でもあります。牧場には、生産牧場や育成牧場、治療を目的とした治療牧場があり、そのときどきに合わせた牧場を利用することになります。また、生産牧場を指して生産者と呼ぶこともあります。

セリ市会場

サラブレッドの取り引きが行われる場所です。ここで気に入った仔馬や、繁殖牝馬を見つけたらセリに参加し購入することができます。セリ市は年中行われているわけではなく、特定の期間に限り催されます。また、海外でもセリ市は行われていますので、海外へ行ってサラブレッドを購入してくることも可能です。

オリジナルステークスの開催

「実況GIステイブル」には1人で遊ぶ通常モードの他に、オリジナルステークスモードの対戦モードも用意されています。友達同士で自分が調教した競走馬のデータを持ち寄って、最大18人(頭)まで競争に参加できるほか、育てた専属騎手同士の対戦も可能です。またゲームボーイソフト「ポケットGIステイブル」で育てた競走馬もパスワード入力で登録が可能です。

N64コントローラについて

コントローラパック用
コネクタ

Z トリガーボタン

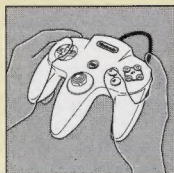
N64コントローラについて

コントローラの接続について

●コントローラは必ず電源を入れる前に接続してください。（電源を入れた状態でコントローラを接続しても操作することはできません。）
●1人でプレイするときはコントローラコネクタ1に接続してください。
●コントローラパック同士でデータの受け渡しをするときはコントローラコネクタ1と2に接続してください。データの受け渡しには別売の「コントローラブロス」が必要です。

コントローラの握りかた

●このゲームは、コントローラをファミコンポジションで握って操作します。

ファミコンポジション

コントローラパックについて

「実況GIステイブル」は、コントローラパック(別売)を使用すると、データのセーブ、ロードができるようになります。ゲームのデータは1Pのコントローラに装着されたコントローラパックに保存します。

データ保存の内容

- ・ゲームの途中経過
- ・オリジナルステークス登録馬　(30頭まで)
- ・オリジナルステークス登録騎手（30人まで)

・育成、調教された競走馬のデータがセーブされたコントローラパックを使用してオリジナルステークスで対戦を楽しむことができます。その場合、1P、2Pコントローラにコントローラパックを装着した状態で電源を入れてください。

コントローラパック使用時の注意

◆コントローラパックは別売りです。

◆コントローラパックの使用に関してはコントローラパック付属の説明書をよく読んで、正しい使用方法でお使いください。

◆コントローラパックがないとデータの保存ができません。その場合、本体の電源を切るとデータは失われます。

◆ゲーム中のデータをバックアップするのは1Pコントローラパックのみです。本体の電源を入れる前に、必ず1コントローラにコントローラパックを差し込んでください。1Pコントローラ以外にコントローラパックが入っていても、ゲームのデータはセーブされません。

◆コントローラパックの抜き差しは、必ず本体の電源を切っておこなってください。セーブされたデータが消失する恐れがあります。また、本体の電源が入っている状態でコントローラパックを差しても、コントローラパックが差されていないものとして本体に認識されます。

コントローラパックについて

ノート(セーブファイル)の作成

コントローラパックの保存領域は123ページにわかれています。
「実況GIステイブル」は1つのノートに保存領域を115ページ必要とします。

作成方法

コントローラにコントローラパックを装着し、N64本体の電源を入れます。タイトル画面の後のセレクト画面で「新規に厩舎を開業する」を選択し、Ⓐボタンで決定します。画面上のメッセージにそって設定の入力を行ってください。すべての入力が終了すると、ノートが作成されたことがメッセージで表示されます。

ロード方法

コントローラにセーブデータのあるコントローラパックを装着し、N64本体の電源を入れます。タイトル画面の後のセレクト画面で「○○○厩舎」を選択し、Ⓐボタンで決定します。セーブデータがロードされたことがメッセージで表示されます。

コントローラパックメニュー

コントローラパックのすべての保存データを確認することができます。またいらなくなったデータの消去も可能です。

確認方法

コントローラにコントローラパックを装着し、**コントローラのスタートボタンを押しながらN64本体の電源を入れます。**コントローラパックメニュー画面が表示されます。

消去方法

コントローラパックメニュー画面で消去したいセーブファイルを ✚字キーで選択し、Ⓐボタンで決定します。本当に消去するかどうかを確認するメッセージが表示されますので、消去する場合は「はい」を、消去したくなければ「いいえ」を選択し Ⓐボタンを押します。

コントローラパックについて

エラーメッセージについて

ノートの作成、ノートの追加、ノートの消去でエラーメッセージが表示されたときは下記の操作を行ってください。

● **「コントローラパックがささっていません。」「データの書き込み（読み込み）に失敗しましたセーブ(ロード)できませんでした。」**
コントローラパックを接続していない場合は、本体の電源を切り、コントローラパックを接続してください。コントローラパックを接続している場合は、本体の電源を切りコントローラパックを装着し直してください。

● **「データが破壊されています。」**
本体の電源を切りコントローラパックを装着し直してください。解決されない場合は、そのゲームノートは使用できませんので、始めからプレイしてください。

● **「データの書き込みに失敗しました。」**
コントローラパックの接続を確認してください。

● **「空き容量が足りません。」**
コントローラパックメニューでいらないデータを消去するか、別のコントローラパックを接続してください。

● **「コントローラパックではない周辺機器がささっているか、コントローラまたはコントローラパックに異常があります。」**
コントローラパック以外の周辺機器（振動パックなど）が挿入されています。このゲームは振動パックなどに対応していません。コントローラパックを接続してください。

● **「コントローラまたはコントローラパックに異常があります。」**
正しく接続されているか確認してから、本体の電源を入れ直してください。なんどもこのメッセージが表示されるときはコントローラパックが壊れている可能性があります。

● **「ゲームノートが存在しません。」**
本体の電源を切り、「実況GIステイブル」のゲームノートを保存したコントローラパックを接続してください。

● **「セーブなしで始めますか？」**
ゲームノートを保存できるコントローラパックを接続しない状態でゲームを始めようとするとこのメッセージが表示されます。コントローラパックを接続した状態でプレイすることをお勧めします。

ゲーム概略

ゲームスタート

1 NINTENDO64にカセットを正しくセットし、コントローラの接続、コントローラパックの装着を確認して電源スイッチをいれます。ゲームデモのあと、タイトル画面が表示されます。
※電源を入れるとき3Dスティックは触らないでください。

2 セレクト画面で「○○○厩舎」「新規に厩舎を開業する」「オリジナルステークス」のいずれかを✚字キーで選択し、Ⓐボタンで決定します。

★はじめからプレイされる方は「新規ゲームスタート」（P.13）をご覧ください。
★「オリジナルステークス」をプレイされる方は（P.76）をご覧ください。

ご注意！

コントローラパック1個にセーブできるデータは1つです。データが保存された状態で「新規ゲームスタート」を選択すると、今までのデータは上書きされてしまいますので、ご注意ください。

●ゲーム開始時の条件●

ゲームスタート時、プレーヤーには厩舎（20馬房）、厩舎アシスタント1人、厩務員2人、調教助手1人、ならびに先輩調教師から贈与された3頭の現役競走馬が与えられます。これらの人材や競走馬を資本にプレイヤーは厩舎を運営していきます。

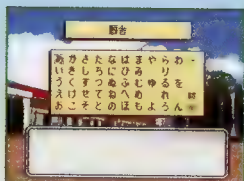
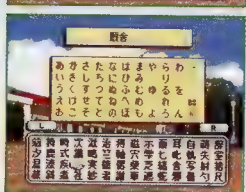
●厩舎の運営●

・厩舎スタッフの雇用、解雇　・競走馬の確保　・担当スタッフの決定、変更
・競走馬の調教指示　・各馬の出走予定の決定、騎手への騎乗依頼
・馬主や生産者との入厩交渉　・セリ市に同行したり、馬主に替わっての馬の買い付け

駆け出しの調教師として厩舎を開業したあなたは、できるだけ早く良い成績を上げて、厩舎スタッフや馬主など関係者の信頼を得られるよう努力しなければなりません。調教や出走ローテーションをいろいろ工夫し、毎年１勝でも多く勝ち鞍を増やしていけるようがんばりましょう。いつかは必ず、素晴らしい能力を持った競走馬とめぐり会い、そして海外GIレース挑戦への道が開けるはずです。

新規ゲームスタート

「新規に厩舎を開業する」場合、自分の厩舎の名前や前の職業、所属するトレーニングセンターを登録します。

1 セレクト画面の「新規に厩舎を開業する」を選択し、Ⓐボタンで決定します。自分の厩舎名を入力する画面が表示されます。

2 厩舎名を3文字以内で入力します。画面上段の50音表から、✚字キーで入力したい漢字の音読みの1文字目を選択し、下段に表示された漢字の中から、使用したい漢字を選びます。L R トリガーボタンで前後のページを表示します。入力文字が決まったらⒶボタンで決定します。

3 名前を入力し終わったら✚字キーでカーソルをENDに合わせ、Ⓐボタンで入力が終了します。

★次回からは、セレクト画面にあなたの登録した厩舎名が表示されます。ゲームを継続する場合「新規に厩舎を開業する」ではなく、「○○○厩舎」を選び、あなたの厩舎を選択してください。

4 厩舎名が決まると次にあなたの調教師になる前の職業を選びます。どの職業を選んだかによってゲームスタート時の設定が多少変化します。✚字キーで選択し、Ⓐボタンで決定します。

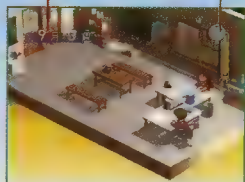
5 職業が決まると次に所属するトレーニングセンターを美浦(関東)にするか栗東(関西)にするかを✚字キーで選択し、Ⓐボタンで決定します。

※各画面はⒷボタンで戻ります。

すべての入力が決まったら、開業デモに続いていよいよあなたの厩舎の開業です！

メイン画面での操作（厩舎事務所）

メイン画面となる厩舎事務所での操作を説明します。

1 ゲームの進行はメイン画面で行います。最初にカレンダーやアシスタントのメッセージが表示されます。

●厩舎雰囲気度・調教師評判度メーターの見方

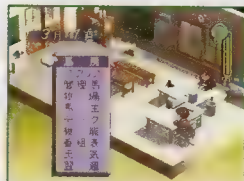
・厩舎雰囲気度

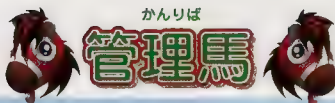
厩舎の雰囲気度によって色が変化していきます。雰囲気が良いと青色に近づき、雰囲気が悪くなると赤色に近づきます。

・調教師評判度

あなたの調教師としての評判によってメーターが上下していきます。評判が高ければメーターが上がっていき、評判が悪ければメーターは下がっていきます。

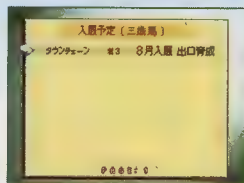
★厩舎雰囲気度・調教師評判度については
「厩舎雰囲気度・調教師評判度」（P.38）をご覧ください。

2 メイン画面でⒶボタンを押すとメインメニューコマンドが表示されます。✚字キーで選択し、Ⓐボタンで決定します。コマンドによってはさらにサブメニューコマンドが開くものもあります。Ⓑボタンを押すとコマンドが閉じます。

馬　房	（馬房画面に変わります）・・・・・・・・・・・・・・・・・	（P.26）
スタッフ	（スタッフの雇用や解雇、管理馬との編成を行います）・・・	（P.16）
管理馬	（入厩馬の状態と入厩予定馬の予定を見ることができます）・	（P.15）
牧　場	（牧場に移動します）・・・・・・・・・・・・・・・・・・	（P.18）
馬　主	（馬主ごとの成績や情報を見ることができます）・・・・・・	（P.19）
データ	（各種成績など、データを見ることができます）・・・・・・	（P.20）
機　能	（セーブやゲームの環境設定ができます）・・・・・・・・・	（P.24）
番組表	（レースの番組表を見ることができます）・・・・・・・・・	（P.22）
天　気	（週末の天気を見ることができます）・・・・・・・・・・・	（P.24）
翌　週	（翌週に進みます）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	（P.25）

管理馬

あなたが管理している馬、あるいは将来管理する馬の入厩予定などの情報を見ることができます。

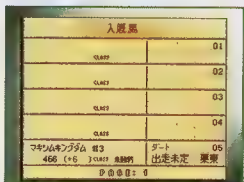
入厩予定

現役・・・4月以降入厩予定の三歳馬及び放牧中の現役競走馬の予定です。
仔馬・・・将来入厩を予定している当歳馬、二歳馬のリストです

1 メニューコマンドで
[管理馬－入厩予定－仔馬]か[管理馬－入厩予定－現役]を選択し、Ⓐボタンで決定すると、一覧表が表示されます。✚字キーでページを送ることができます。

2 一覧表の確認が終わったら、Ⓑボタンで厩舎事務所画面へ戻ります。

入厩馬

現在入厩している全ての馬の簡易データを見ることができます。

1 メニューコマンドで
[管理馬－入厩馬]を選択し、Ⓐボタンで決定すると、一覧表が表示されます。✚字キーでページを送ることができます。

2 一覧表の確認が終わったら、Ⓑボタンで厩舎事務所画面へ戻ります。

入厩馬一覧表の見方

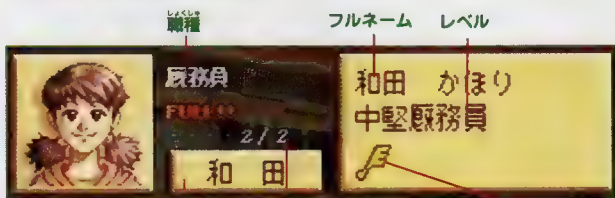
★マークについての説明は（P.80）をご覧ください。
★レースのクラスについての説明は（P.81）をご覧ください。

スタッフ

スタッフの雇用や解雇、管理馬との編成を行うことができます。
スタッフ・・・スタッフ画面へ移動します。

スタッフ画面

Ⓐボタンを押すとメニューコマンドが表示されます。
成績・・・そのスタッフの成績表を表示します。
解雇・・・そのスタッフを解雇することができます。
雇用・・・新しくスタッフを雇用することができます。
雇用画面へ移動します。
OS登録・専属騎手をオリジナルステークスに登録することができます。
（厩務員や調教助手は登録できません。）

職種　フルネーム　レベル
苗字　現担当馬数/最大担当馬数　特殊スキル

雇用・解雇について

ゲームを進めていくうちに、管理馬が増えてスタッフが足りなくなってきたら、新しくスタッフを雇い入れましょう。厩務員なら10人、調教助手なら3人まで雇うことが可能です。

また雇い入れたスタッフが気に入らなければ解雇することができます。ただし、**一度解雇したスタッフは二度と戻って来ません。**解雇する時は良く考えてから行うようにしましょう。

★最後のスタッフ（厩務員・調教助手）を解雇すると廃業となり、ゲームオーバーになります。
★スタッフについては（P.36）をご覧ください。

編成・・・編成画面へ移動します。

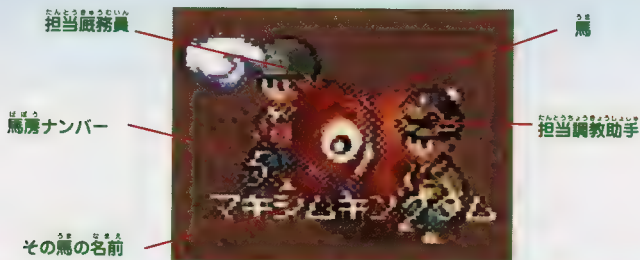
入厩している馬には必ず担当スタッフをつけましょう。担当の厩務員や調教助手がいない馬は調教ができなかったり、病気になったりします。またスタッフも担当馬がいないと、能力が上達しませんし、調教師であるあなたに対して、不信感をもちます。

担当厩務員

馬

馬房ナンバー

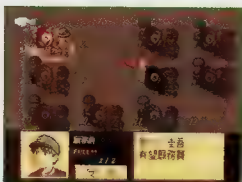
担当調教助手

その馬の名前

編成操作

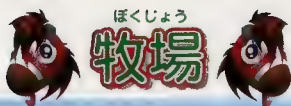
担当を新しくつける場合

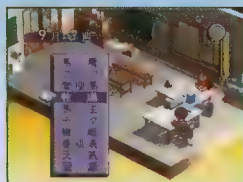
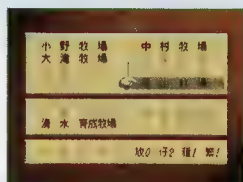
担当を新しくつけたい馬のスタッフの位置にカーソルをもっていき、Ⓐボタンを押します。画面に L R トリガーボタンが表示されるので、L R トリガーボタンを押して、スタッフを選択し、つけたいスタッフの所でⒶボタンを押して決定します。

担当を入れ替える場合

入れ替えたいスタッフをカーソルで選択し、Ⓐボタンを押します。次に入れ替え先のスタッフまでカーソルをもっていきⒶボタンで決定します。すると両者が入れ替わります。

担当を外す場合

担当を外したいスタッフをカーソルで選び、Ⓐボタンを押します。画面に L R トリガーボタンが表示されるので L R トリガーボタンを押して「担当からはずします」を選択し、Ⓐボタンで決定します。するとそのスタッフは担当から外れます。

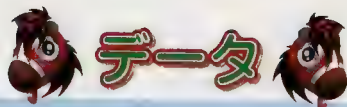
牧場

牧場へ移動します。

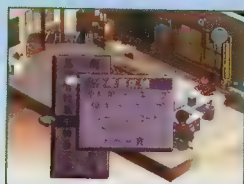
1 コマンドメニューで牧場を選択し、Ⓐボタンで決定します。

2 牧場リストから行きたい牧場を選択し、Ⓐボタンで決定します。

★放牧中の管理馬がいる牧場のみ行くことができます。

馬主

繋がりのある馬主の成績、情報、勝負服を見ることができます。

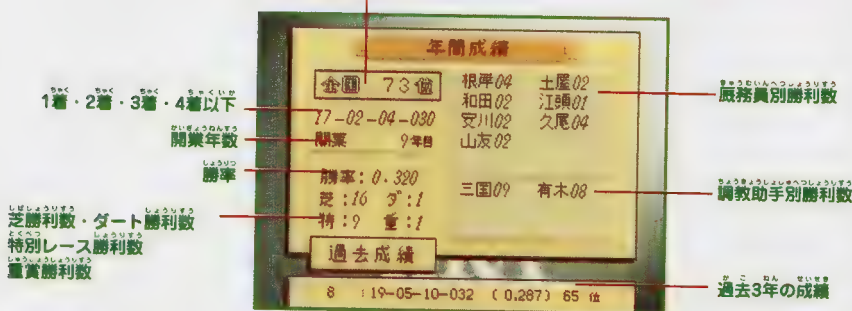
1. コマンドメニューで馬主を選択し、Ⓐボタンで決定します。
2. 馬主の成績や情報、勝負服が表示されます。✚字キーで馬主のページを送ります。
3. Ⓑボタンで厩舎事務所へ戻ります。

★繋がりのある馬主しか見ることができません。

各種データを見るコマンドです。様々なデータを見ることができます。

1 コマンドメニューでデータを選択し、Ⓐボタンで決定します。✚字キーで各項目のなかからいずれかを選択し、Ⓐボタンで決定します。

2 各項目の確認が終わったら、Ⓑボタンで厩舎事務所に戻ります。

今年度成績表

あなたの厩舎の今年度の成績を見ることができます。

月が変わるごとに順位も更新されます。

またⒶボタンを押すとコマンドが表示されます。

調教師評判度・・・あなたの調教師としての評判のコメントを見ることができます。

厩舎雰囲気度・・・あなたの厩舎の雰囲気のコメントを見ることができます。

★厩舎雰囲気度・調教師評判度については（P.38）をご覧ください。

調教師ランキング

全調教師のランキングです。月単位で更新されていきます。✚字キー△▽で送ります。Ⓒボタンユニット▼で自厩舎のところまで送ることもできます。

LEADING TRAINER			
1	比江田調教師	美浦	9勝
2	渡　部調教師	栗東	9勝
3	伏　沢調教師	美浦	8勝
4	末　山調教師	美浦	8勝
5	[illegible]調教師	美浦	8勝
6	川　野調教師	美浦	8勝
7	安　部調教師	美浦	8勝
8	[illegible]調教師	美浦	8勝

騎手ランキング

全騎手のランキングです。月単位で更新されていきます。✚字キー△▽で送ります。Ⓒボタンユニット▼で自厩舎専属騎手のところまで送ることもできます。

LEADING JOCKEY			
1	武　豊騎手	栗東	25勝
2	岡　部騎手	美浦	20勝
3	橋本広騎手	美浦	19勝
4	幸　騎手	栗東	19勝
5	横山典騎手	美浦	17勝
6	田中勝騎手	美浦	17勝
7	柴田善騎手	美浦	16勝
8	江　田騎手	美浦	16勝

コースレコード

各競馬場の各距離別のコースレコードを見ることができます。ゲーム中に更新されたレコードは書き換わります。また自厩舎の馬がレコードを更新した場合は、色が変わって表示されます。✚字キーで競馬場が替わります。

トロフィー

現在までに獲得したGⅠ、GⅡ、GⅢの各タイトルや、顕彰馬に選ばれて殿堂入りした馬の資料を見ることができます。Ⓐボタンを押すごとに画面が換わります。また各画面では✚字キーでページを送れます。

KRA賞

現在までに受賞したＫＲＡ賞のデータを見ることができます。✚字キーでページを送れます。

★ＫＲＡ賞については（P.84）をご覧ください。

番組表

一年で開催される、全レースの番組表を表示します。

1 コマンドメニューで番組表を選択し、Ⓐボタンで決定。番組表が表示されます。

2 ✚字キーでレースを選ぶことができます。また Ⓒボタンユニットで番組表を送れます。また Ⓩトリガーボタン（またはスタートボタン）でレースにチェックマークを入れることができます。馬一頭につき4つまで入れることができますので、出走ローテーションを考える時に便利です。

番組表の見方

第何レース・・・・・□に数字で表されています。
出走区分・・・・・・□の色で表されています。

■平馬	■混合戦	■牝馬限定戦
■父内国産馬限定戦	■牝馬限定混合戦	■牡騸限定混合戦

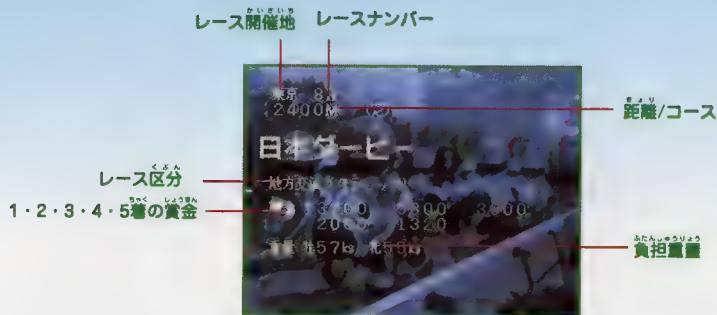
距離・・・・・・・・数字で表されています。1400、1800等
負担重量・・・・・・距離の数字の色で表されています。

1800：馬齢重量戦　1800：ハンデキャップ戦　1800：別定重量戦

重賞、特別レース・距離の数字の後ろに記号が付いています。

S:特別レース　Ⅰ:GⅠレース　Ⅱ:GⅡレース　Ⅲ:GⅢレース

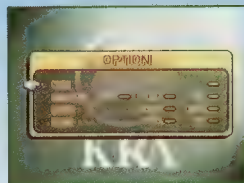
★混合戦とは内国産馬と外国産馬が混合して出走できるレースです。
外国産馬はこのレースにしか出走できません。

3 レース内容を確認する場合はカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押します。確認が終わったらⒷボタンで番組表に戻ります。

4 番組表の確認が終わったら、Ⓑボタンで厩舎事務所に戻ります。

機能

ゲームのセーブやゲームの設定を変えることができます。

1 コマンドメニューで機能を選択し、Ⓐボタンで決定します。

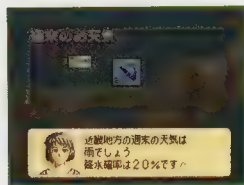
2 ゲーム設定の変えたい項目を✚字キー▲▼で選択し、✚字キー◀▶で変更します。

●SAVE	コントローラーパックにゲームをセーブします。画面のメッセージにしたがってセーブしてください。
●MESSAGE	メッセージを速い（QUICK）・ふつう（NORMAL）・遅い（SLOW）に設定できます。
●SOUND	ステレオ、モノラルが選べます。お手持ちのテレビに合わせて設定してください。
●VOICE	「実況音声」あり、なしに設定できます。(オリジナルステークスでは機能しません。)

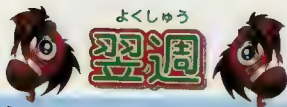
天気

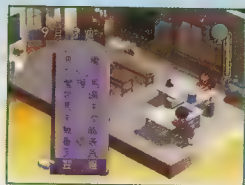
週末の天気予報を見ることができます。

1 コマンドメニューで天気を選択し、Ⓐボタンで決定します。お天気画面が表示されます。

2 ✚字キーで見たい地方を選択し、Ⓐボタンで決定します。その地方の天気予報が表示されます。

3 Ⓑボタンで厩舎事務所に戻ります。

★競馬が開催されている地方の天気予報しか見ることができません。
★あくまでも天気予報なので気を付けてください。

翌週

コマンドメニューの翌週を選ぶと、次の週へカレンダーを進めることができます。その週に行いたい行動を全て終了したら、このコマンドで次週へとカレンダーを進めてください。週末に自厩舎の馬が出走を予定している場合は、自動的に競馬場へと向かいます。

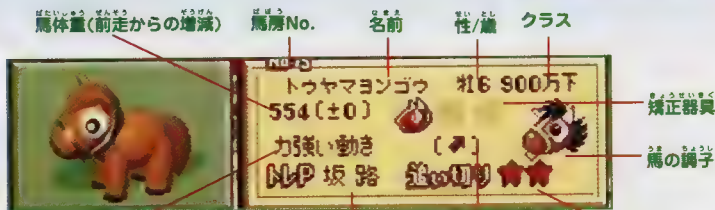
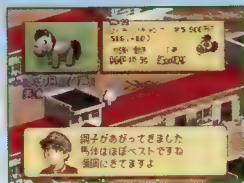
1 コマンドメニューで翌週を選択し、Ⓐボタンで決定します。週が1週進みます。

2 月が替わるときにはカレンダーが表示されます。カレンダーには、今月の重賞レースが表示されています。

★1ヶ月は基本的に4週ですが、月によっては5週の月もあります。

馬房

馬房画面では全入厩馬の調教データと、各馬の個別データを見ることができます。
馬房画面で馬を選択し、決定すると個別データや調教、出走登録などが行えます。

馬房

1 コマンドメニューで馬房を選択し、Ⓐボタンで決定します。馬房が表示されます。

2 ✚字キーで馬房の馬が表示され、その馬に対するコメントが表示されます。Ⓐボタンで個別データを表示し、Ⓒボタンユニット ▽で馬房内部画面に移ります。

★馬房内部画面は（P.34）をご覧ください。

個別データの項目の説明

馬体重	前回出走時と現在の体重差を表示してあります。一般的に2～4kgの増減は問題はないと言われていますが、増減が激しいとレースにおいて、実力を発揮することが難しくなります。調教によって体重の調整を行ってください。
クラス	レースのクラス分けはその馬の年齢、獲得賞金の額により、細かく分けられています。 ★クラスについては（P.81）をご覧ください。
距離適性	表示している馬の距離適性が棒グラフで表示されています。グラフの赤い部分が左に寄っていれば短距離、右に寄っていれば長距離タイプです。
コース別戦績	芝、ダートコース別の成績です。左から1着、2着、3着、着外の回数を表示しています。「全」は芝、ダートの合計です。
脚質	この馬のレースでの脚質です。左から逃げ、先行、差し、追い込みの回数を表しています。（大逃げは逃げ、3角まくりは差し、しんがり追走は追い込みです）
獲得本賞金	1着になった時のみ加算されます。（重賞は2着まで）クラス分けの基準となる賞金額です。この金額を元にクラス分けがされます。
獲得総賞金	その馬が獲得した賞金合計です。（着外でも30万加算されます）

戦績表

データ画面で✚字キー▲で今までの戦績を見ることができます。✚字キー▲▼で戦績表がスクロールします。Ⓑボタンで戦績表を閉じます。

★矯正具の表記　Bはブリンカー、Sはシャドーロールを意味します。

トレーニングパターン

トレーニングP

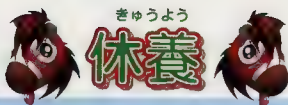
追い切り以外の日常の調教を「トレーニングパターン」と呼びます。調教助手に対して毎週トレーニングパターンを指示しておくだけで、トレーニングは自動的に行われます。トレーニングは競走馬の基本的な能力アップと、馬体調整を目的に常時続けられる調教ですので、各馬のタイプに合わせたトレーニングパターン指示を出すように心がけ、競走馬たちの完成度をできるだけ上げられるように工夫してください。できるだけ毎週、馬の状態に合わせて指示を変えてください。選択するパターンにより、馬の仕上がりが変わってきます。✚字キーで項目を選択し、Ⓐボタンで決定します。

パターン	内容
ダート	スタミナを中心に強化する通常の調教。
ウッド	スピードを中心に強化する通常の調教。
坂路	平均的に能力強化をはかる通常の調教。
ダート・ウッド	スピード、スタミナ強化を中心にしたハードな調教。
ダート・坂路	スタミナ、瞬発力強化を中心にしたハードな調教。
ウッド・坂路	スピード、瞬発力強化を中心にしたハードな調教。
ウッド・プール	脚部不安馬の馬体を絞る時に効果的なスタミナ強化調教。
坂路・プール	脚部不安馬の馬体を絞る時に効果的な瞬発力強化調教。
インターバル	能力アップをはかりながら、馬体調整。
角馬場	じっくり乗り込みながら馬体調整。
森林馬道	人工の森林の中でリフレッシュ。
引き運動	調教を休んでリフレッシュ。

★森林馬道は美浦(関東)に所属した場合のみ使用できます。
　しかし坂路コースは栗東(関西)の方が長く作られています。

！先生ここがポイント

その時の馬の調子と馬体重に合わせたトレーニングパターンを選びましょう。調子上昇時は調教し、下降時は調整・リフレッシュするようなパターンになるようにしてみましょう。

★ローカル競馬場滞在時にはダート、角馬場、引き運動しか選択できません。
　ただし函館競馬場滞在時はウッドも使用できます。

休養

競走馬の体調が著しく低下した場合、放牧によって馬をリフレッシュさせる必要があります。馬を放牧に出したいときは、放牧コマンドを選択し、放牧先と期間を決めて馬を放牧に出してください。また、アクシデントによって、長期の休養を要する故障が発生した場合にも、放牧に出す必要があります。✚字キーで項目を選択し、Ⓐボタンで決定します。

牧場の選択

牧場	一般的な放牧等に使用します。
育成牧場	短期間の放牧専用の牧場です。放牧中も軽い運動が継続されますので、ある程度、馬体が調整された状態で帰厩してきます。
治療牧場	温泉治療施設を持つ牧場です。故障による放牧にのみ利用できます。

期間の選択

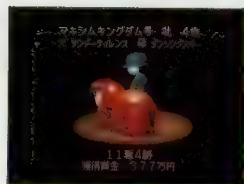
2〜24ヶ月の間で希望期間を✚字キーで選択し、Ⓐボタンで決定します。放牧中の馬がいつ戻ってくるかは、入厩予定の「現役」を選ぶと見ることができます。放牧期間が終わった馬は、入厩予定月になると自動的に入厩してきます。

★育成牧場のみ1カ月からの放牧が可能です。

引退

高齢になり、競走能力が著しく低下してきたら、あなたは調教師として馬の引退時期を判断しなくてはなりません。引退を決断した場合は、引退コマンドで、その馬の引退を決定してください。競走馬の引退時期は、各馬の個性によって特に決まっていません。血統や成績からあなた自身の目で判断してください。成績優秀な馬（GIを3つ以上とる）は殿堂入りを果たし、さらに引退式が行われます。（ただし故障中に引退すると引退式は行われません。）また、引退を決定しても、その馬主さんに反対される場合があります。そこでいかに適切な処置ができるかも、調教師としての手腕の見せどころです。引退させたい馬を選んでおいて、✚字キーで引退を選択し、Ⓐボタンで決定します。メッセージが表示されますので、引退させるかどうか判断してください。

★遠山氏の所有する馬は、引退後牝馬なら繁殖牝馬、牡馬なら種牡馬にすることができます。

★その他の馬主さんが所有する牝馬も、引退後成績が優秀な場合、各生産牧場で繁殖牝馬にできることがあります。

追い切り

追い切りは、レースに向けて馬のコンディションを最高の状態にもって行くために行う実践的なトレーニングです。調教の目的は馬体（体調）の調整、競走能力の向上、レースに向けて気合いをつけることです。基本的に追い切りはレース直前に行います。日々のトレーニングで高めてきた体調と能力を、レースで存分に発揮できるように考えて行ってください。１頭だけの単走と2頭～3頭の馬を並べて追う併走があります。✚字キーで項目を選択し、Ⓐボタンで決定します。追い切り内容の決定は左から順に選択し、決定していきます。

●「単走」「併走」の選択

単走	1頭単独で行う調教。馬の疲労を軽くしたいときや、古馬の調教に適しています。
併走	より実践的な調教。勝負根性を養い、馬に気合いをつける効果があります。

●「併走」の場合の「2頭」「3頭」の選択

2頭	2頭の競走馬が馬体を併せて追い切る併走調教です。
3頭	3頭の競走馬が馬体を併せて追い切る併走調教です。2頭併せよりもより実践的な調教です。

●「併走」の場合の「先行」「同時」「追走」の選択

先行	追い切りたい馬を先行させて、併走相手に追いかけさせる追い切りです。
同時	追い切りたい馬と、併走相手を並べて走らせる追い切りです。
追走	併走相手を先行させ、追い切りたい馬に先行馬を抜かせるように仕向ける追い切りです。

●追い切りの程度の選択

馬なり	気合いをつけずに軽く流す追い切りです。強く追う必要がないときや、現在の調子を維持したい時に指示します。
強め	軽く気合いをつけて走らせる追い切りです。基本的な追い切り方法と考えてよいでしょう。
一杯	馬の能力を出し切るまで一杯に追い切ります。馬の走る気を意識的に起こさせたいときに効果的です。

追い切り

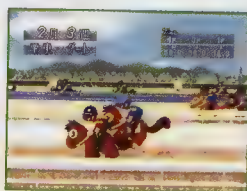
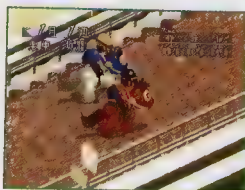
●「併走」時の「先着」について

先着	併走で一杯に追い切り、併走相手に先着できるように追い切る指示です。この指示を出して先着できないときは何か問題があるのかもしれません。

●追い切りに使用する馬場を選びます。

ダート	最も一般的な追い切りコースです。脚部への負担が軽く、なおかつスタミナを中心に鍛えることができます。
芝	芝に慣れさせることと、速いスピードで走らせることに慣れさせる意味で使用します。脚部への負担はやや高くなるので、計画性を持って使用したいコースです。
ウッド	ウッドチップ(木片)が深く敷き詰められたコースで、クッション性が高く、脚部への不安のある馬には効果的です。(ローカル滞在時には函館でしか選択できません。)
坂路	ウッドチップの勾配のついた調教コースです。瞬発力が特に鍛えられます。脚部への負担はやや高くなるので、計画性を持って使用したいコースです。(ローカル滞在時には選択できません。)

★ラップタイム

追い切り画面では、追い切りでの各ハロン（4F/800m、3F/600m、1F/200m）通過タイムが表示され、追い切り状態の参考になります。

!先生ここがポイント

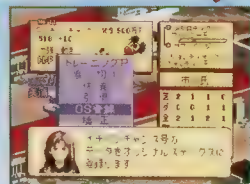
その馬をお手馬にしている騎手も追い切りで騎乗してくれることがあるようです。追い切りで騎乗してくれると、騎手はさらにその馬を手の内に入れて、レースで好結果につながります。ただしいつでも追い切りで騎乗してくれる訳ではないようです。とりあえずレースに出走登録した後に追い切りしてみてはいかがでしょうか。担当調教助手はどう思うか分かりませんが・・・。

★追い切り後の馬の調子は、追い切り後の調教助手のコメントと、厩務員のコメントから判断してください。

オリジナルステークス登録

「オリジナルステークス」への競走馬データ登録コマンドです。その馬の現状の能力、および体調がデータ化されてセーブされます。登録された競走馬は、オリジナルステークスモードの登録馬リストに保管され、オリジナルステークス開催時に自由に出走が可能です。

★詳しくは（P.76）をご覧ください。

矯正

気性に問題のある馬に対しては、メンコ、ブリンカー、シャドーロールの脱着、及び、牡馬の去勢を行います。
✚字キーで項目を選択し、Ⓐボタンで決定します。

メンコ	物音に敏感な馬にかぶせるマスクです。
ブリンカー	目の部分にお椀状の装具を付けた物で気性が荒くレースに集中しない馬にかぶせます。
シャドーロール	羊毛で作られたモールで、自分の影や芝の切れ目などに驚くような臆病な馬につけます。
去勢	あまりに気性が激しすぎる牡馬に対して行います。去勢すると3カ月の放牧が必要です。また性別が騸馬となり出走レースに制限が加わります。

!先生ここがポイント

気性が荒いからといって、いつまでもブリンカーなどをつけっぱなしにしておくのは考えものです。大体において馬は大人になるにつれて気性が落ち着いてきます。ブリンカーなどをじゃまに感じている馬もいるはずですよ。

★入厩時に気性に問題があると言われた馬や、パドック、本馬場入場、レースなどで入れ込んだり、折り合いを欠いたりした馬には、矯正を試してみると良いでしょう。
★メンコ、ブリンカー、シャドーロールは同時に2つ装着することはできません。
★去勢すると種牡馬にはなれません。

血統

現在表示されている馬の血統表を見ることができます。

マキシムキングダム

Halo	Hail to Reason	Turn-to
サンデーサイレンス	Cosmah	Cosmic Bomb
	Understanding	Promised Land
Wishing Well	Mountain Flower	Montparnasse
Nijinsky	Northern Dancer	Nearctic
ダンシングスキー	Flaming Page	Bull Page
	Key to the Mint	Ribot
Key Partner	Native Partner	Raise a Native

血統表の見方

父	父の父	父の父の父	父の父の父の父
		父の父の母	父の父の母の父
	父の母	父の母の父	父の母の父の父
		父の母の母	父の母の母の父
母	母の父	母の父の父	母の父の父の父
		母の父の母	母の父の母の父
	母の母	母の母の父	母の母の父の父
		母の母の母	母の母の母の父

出走登録

レースに出走させるコマンドです。番組表からその馬の条件にあったレースを選択し、登録します。除外にならない限り、登録したレースに出走します。✚字キーで番組表のレースを選択し、Ⓐボタンでレースの条件が表示されます。出走するかどうか、メッセージにしたがって決めてください。

★詳しくは（P.66）をご覧ください。

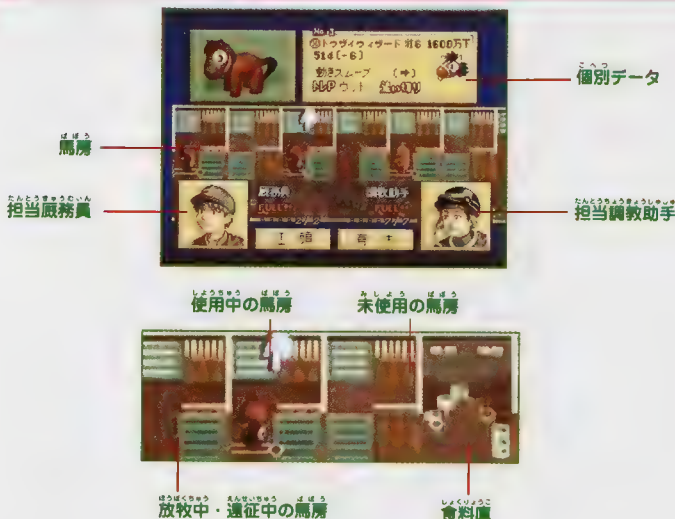
★そのレースの出走可能頭数以上の登録があった場合、抽選か獲得本賞金順にレースを除外される可能性があります。尚、クラシッククレースは優先出走権を持つ馬が優先されます。

★出走登録後、再び「出走登録」コマンドを選ぶと登録したレースに登録しているライバル馬と、除外の可能性が有るか無いかを知ることができます。また、その際出走の取り消しも可能です。

馬房内部画面の説明

馬房内部画面では、馬房内での馬の並び替えや、各馬の様子を見ることができます。

馬房画面からⓒボタンユニット▽で馬房内部画面に行くことができます。

馬房画面

馬房内部画面

馬房内部画面の見方

★食料庫は全馬房の中央にありますが、馬を入れることはできません。

馬房内部画面の説明

2 Ⓐボタンを押すとメニューコマンドが開きます。

様子	その馬に関しての様子や情報が、コメントで表示されます。担当スタッフとの関係を示す情報や、その馬の気性、故障を表す情報も含まれます。
並び替え	全馬房のなかで馬が入っている馬房を並び替えることができます。各項目の中から選択し、Ⓐボタンで決定します。

カスタム	自由に並び替えができます。入れ替えたい馬を選択し、Ⓐボタンを押します。入れ替えたい馬房を選択し、Ⓐボタンを押すと入れ替わります。
クラス	上位クラスから順に自動で並び替えます。
獲得賞金	獲得総賞金の高い順に自動で並び替えます。
馬齢	年齢の高い順に自動で並び替えます。
性別	牡馬、牝馬、騸馬の順に自動で並び替えます。
マーク	ノーマル、㊅、㊇、㊈の順に自動で並び替えます。
厩務員	入厩年数の古い厩務員順に自動で並び替えます。
調教助手	入厩年数の古い調教助手順に自動で並び替えます。
馬主	馬主ごとに自動で並び替えます。
50音	馬名の50音順に自動で並び替えます。

!先生ここがポイント

気性に問題のある馬は近隣の馬房の馬に対して、あまり良くない影響を与えるようです。そういう馬は一番端の馬房や、食料庫の隣の馬房にいれたり、他の馬と隣り合わないように並び替えたりするとよいでしょう。また古馬になって大人になってくると、比較的他馬の影響を受けにくくなるようですので、気性難の馬との間に入れると良いかもしれません。

厩舎には厩務員や調教助手、自厩舎専属騎手、アシスタントなど様々な職種の人たちが働いています。中でも厩務員と調教助手は直接馬を担当し、日々の世話や調教に携わっていますので、馬に与える影響も大きいといえるでしょう。

●役割

厩務員の役割・・厩務員は主に馬の日常の世話を担当します。飼い葉を与えたり、寝藁をかえたり、馬の体を洗ったりと多岐にわたります。またトレーニングでは引き運動も厩務員が行います。馬の体調や気性に影響を与えます。**担当馬は2頭まで持てます。**

調教助手の役割・調教助手は主に馬に稽古をつけます。トレーニングや追い切りも調教助手が行いますので、馬の競走能力に影響を与えます。**担当馬は最大7頭まで持てます。**

●種類

厩務員と調教助手は大きく2種類に別れています。

一般厩務員/一般調教助手・・スタッフ画面の雇用コマンドで（殆どの場合）いつでも雇うことができます。

特殊厩務員/特殊調教助手・・ある一定の条件を満たすと厩舎事務所に現れるスタッフです。

●成長

厩務員や調教助手は担当馬を与えることで成長していきます。成長することで馬を管理するための基本能力が上がっていき、特定のレベルになると「特殊スキル」を覚えていきます。

●特殊スキル

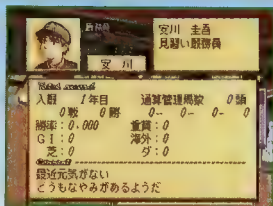
成長の過程で特別な能力を覚えることがあります。それを「特殊スキル」といい、スタッフ画面でマークで表されています。「特殊スキル」は様々な効果を持つものがありますが、基本的に厩務員は馬の体調やメンタルな部分に関しての、調教助手は馬の競走能力に関してのものを覚えます。また厩務員は3つまで、調教助手は１～2つまで覚えます。ただし一般厩務員、一般調教助手は成長過程で「特殊スキル」を覚えませんが、最後まで使ってやると・・・。

★特殊スキルについては（P.83）もご覧ください。

スタッフについて

●調教師（プレイヤー）との関係～信頼度～

厩務員や調教助手は調教師と信頼関係で結ばれています。ただし担当馬を与えなかったり、担当をコロコロ替える、担当馬をすぐに引退させる、無理な連闘のあげく故障など調教師の判断ミスにより、信頼度が下がっていきます。信頼度が下がるとそのスタッフは力を発揮しません。

★各個人の信頼度はスタッフ画面の成績で確認できます。

●担当馬との関係～相性値～

厩務員も調教助手も人間ですので、馬に対して得手・不得手があります。それが相性値です。担当馬と相性が良くないと力を充分に発揮できませんし、そのままにしておくと調教師との信頼度が下がっていきます。

★相性値は馬房内部画面の「様子」のコメントから判断してください。

●スタッフの自主退職～辞職～

調教師との信頼度が下がりきってしまうと、そのスタッフは自主退職を申し出てきてあなたの厩舎を辞めてしまいます。そうならないように信頼度はこまめにチェックしましょう。

★辞職してしまったスタッフは二度と雇うことはできません。

●特殊スタッフの雇用

ある一定の条件を満たすと、厩舎事務所にやって来て、「雇ってほしい」と言います。メッセージにしたがって雇い入れるかどうか決定してください。ただしスタッフの数が一杯だった場合、雇い入れることはできません。その場合はその月が終わるまでは雇用コマンドで雇うことも可能です。またその月が過ぎても雇用コマンドに現れることがあるので、その時に雇ってください。

★厩務員は10人まで、調教助手は3人まで雇えます。

調教師評判度・厩舎雰囲気度

●調教師評判度

調教師評判度は調教師であるあなたの競馬サークル内での評判です。
あなたのとってきた行動や、レース実績、馬主との友好度、厩舎の状態などさまざまな要素が反映されています。また馬産地でもあなたは注目されているので、庭先取り引きや各生産牧場で種付けされている種牡馬のランクにも影響を与えるようです。

●厩舎雰囲気度

厩舎雰囲気度はあなたの厩舎内の雰囲気を表しています。
厩舎スタッフが生き生きと働いて志気が高ければ、雰囲気は良くなり、逆に調教師であるあなたを信頼しておらず、志気が低ければ雰囲気は悪くなります。厩舎で働きたいと思っている人は、やはり雰囲気を見てやって来ますので、特殊スタッフの発生に影響を与えるようです。

★調教師評判度、厩舎雰囲気度は厩舎事務所のグラフや今年度成績表画面のコマンドで確認することができます。

!先生ここがポイント

厩舎は調教師であるあなた一人でなりたっている訳ではありません。スタッフあっての厩舎なのです。そのことを忘れずにスタッフとつきあっていきましょう。誠意をもって接していれば、きっと期待に応えてくれるでしょう。

新人騎手の受け入れ

開業3年目の2月になるとあなたの厩舎で新人専属騎手を受け入れることになります。そして翌月3月に入厩してきます。新人専属騎手はレースでの騎乗、勝利を経験して成長していきます。

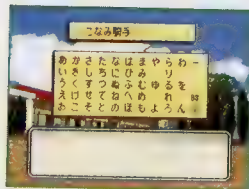
●新人専属騎手選考（開業3年目2月）

アシスタントのメッセージのあと、新人専属騎手選択画面が表示されます。✚字キーで選択し、Ⓐボタンで決定します。

●新人専属騎手入厩（開業3年目3月）

アシスタントのメッセージのあと、新人専属騎手に名前をつけます。

★名前入力の操作方法は厩舎名入力と同じです。
（P.13）をご覧ください。

名前が決まったら新人専属騎手がやってきます。

!先生ここがポイント

あなたの厩舎に新人専属騎手がやって来ました。しかしレースで騎乗させてみてその実力にガッカリすることでしょう。でもそこで見放すのは早計です。彼らはまだ新人なのでこれからなのです。レースで経験を積み、勝ち鞍を重ねていくうちにGIでも活躍できるようになってくるでしょう。また他厩舎からの騎乗依頼も入ってくるのでリーディングジョッキーもねらえるようになるでしょう。それに、専属騎手はあなたの厩舎の馬に優先的に騎乗するので、成長して実力がついてきたら貴重な戦力となってくれるはずです。しかしそれでもデビューしたてはつらい時期です。そこで思い切って有望な外国産馬に騎乗させてみてはどうでしょう。強い馬は専属騎手の成長の手助けとなることでしょう。

藤崎　エリカ(アシスタント)

あなたの厩舎業務をサポートしてくれるアシスタント。
トレセン内でも彼女のファンは多い。
なぜか時々、動物を拾ってくる。

根岸　三郎(厩務員)

開業時からいるベテラン厩務員。
年齢的に引退を考えているが、最後にもう一花咲かせようと、
あなたの厩舎で働くことを決意。

中津　晃一(調教助手)

開業時からいる調教助手。

ライバル調教師

ことあるごとにやってくる、ライバル調教師。
だが調教師としての腕前はなかなかのものらしい。
ちょっとおせっかい。

岡田さん(競馬新聞の記者)

この道何十年のベテラン記者。
彼の予想的中率は他の追随を許さない、らしい？
パドックの解説もやっている。

星山先生(診療所獣医)

トレセン内で開業している診療所の獣医。
あなたの馬に何かあったときに、診察してくれる。
噂では女性獣医もいるらしい。

島袋(装蹄師)

神出鬼没の謎の装蹄師。

●調教師

「実況GIステイブル」の競馬界には合計101人の調教師が存在します。関東（美浦）所属に50人、関西（栗東）所属に50人、そしてあなたです。あなたの他の調教師は全員ライバルとして年間成績を競い合います。

●騎手

「実況GIステイブル」の競馬界には大勢の騎手が存在しています。騎乗依頼は基本的に全ての騎手に対して可能ですが、リーディング上位の騎手や友好度の低い騎手には騎乗を断られる可能性が高くなります。ただし自厩舎専属騎手は優先的に騎乗してくれます。

●馬主

いろいろなタイプの馬主が存在します。基本的に大物の馬主ほど血統の良い馬を所有していますが、小規模な馬主の馬でも大切にあつかってあげましょう。彼ら馬主の協力がなければ海外GI制覇どころか、厩舎運営すらできなくなります。

★減量制度

新人騎手に関しては、デビューしてから3年間、見習い騎手として扱われ減量制度が適用されます。減量制度とは、見習い騎手がレースで騎乗する場合、技術が未熟な分を斤量減で補ってもらえる制度です。デビューから通算勝利数順に、20勝以下3kg減、30勝以下2kg減、31勝以上1kg減で、3年間、100勝以下までの間に限り、適用されます。ただし、特別レースや重賞レースでは適用されません。

!先生ここがポイント

減量制度はあなたの厩舎の専属騎手だけでなく、一部の一般騎手にも適用されているようです。上位騎手に騎乗を断られても、減量制度が適用されている騎手に騎乗してもらえば、レースでいい結果が出せるかもしれませんね。

ペット

ペットはある条件を満たすと、アシスタントのエリカ嬢が拾ってきます。

メッセージにしたがって、飼うかどうか決めてください。

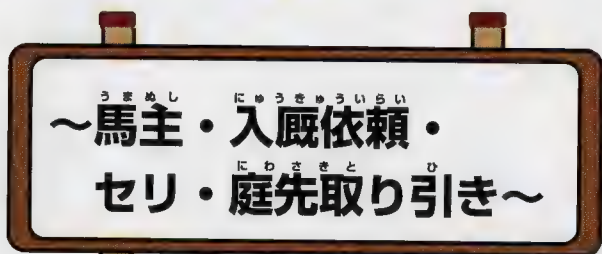
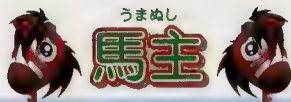
ペットの主な種類は以下のものがあります。

- 犬
- 猫
- にわとり
- ウサギ

その他にもいるようですので、自分でさがしてみてください。

先生ここがポイント

ペットを軽く考えてはいませんか？馬は小動物を見ると気分が落ち着くと言われています。これを上手く使わない手はありません。馬房にいる全ての馬に対して効果があるようなので、できるかぎり飼ってあげましょう。ただしペットによって効果はまちまちで、影響も微々たるものですが、借りれるものは猫の手でも借りたいと思うのは、調教師としては当然ですよね。

★ペットはある日突然いなくなってしまいます。

～馬主・入厩依頼・セリ・庭先取り引き～

毎年入厩してくる競走馬を確保することも、調教師であるあなたの重要な仕事です。その為には馬主さんとの友好関係を大事にしなければなりません。また大物馬主さんとつき合いを持つためには、小規模馬主さんとの関係を高めていかなければなりません。どちらにしても競走馬の確保は馬主さんの協力なくしてはあり得ません。

競走馬の確保(入厩)には、次の方法があります。

●電話での申し込み（年末入厩依頼）

毎年12月に馬主さんから入厩の申し込みがあります。預かる意志があれば、指定の牧場に出向いていき、その馬を見せてもらって、その場で預かるか断るかを決定します。電話を受けた時点で断ることもできます。

★入厩依頼については（P.46）をご覧ください。

●庭先取り引き

馬主さんからの依頼で牧場に出向き、代理で馬を購入します。その場合、出向いた牧場で購入を取りやめることも、電話で依頼を受けた時点で断ることも可能です。

★庭先取り引きについては（P.50）をご覧ください。

●セリ

馬主さんからの依頼でセリ市に同行して、馬を購入します。その場合セリ会場で購入を取りやめることも電話で依頼を受けた時点で断ることも可能です。

★セリについては（P.48）をご覧ください。

●遠山牧場で生産された馬

特別な友好関係にある遠山氏の牧場で生産された仔馬は生まれた時点で全てあなたの厩舎の入厩予定馬になります。

●馬主の紹介

市川氏
運送会社社長
小規模な馬主さん

安永氏
広告代理店社長
大規模に馬を所有している

仁川女史
ブティック経営
小規模な馬主さん

栗山氏
大手銀行頭取
良血馬を多く所有している

三井氏
飲食チェーン経営
市場取引馬中心の馬主さん

遠山氏
メガネ販売店社長
友好関係が深い馬主さん

志村氏
映画評論家
市場取引馬中心の馬主さん

マイケルクラブ(代表赤井氏)
会員制共同馬主クラブ
所有馬が走る喜びを重視

後藤氏
貿易会社社長
外国馬中心の馬主さん

タウンホースクラブ(代表青田氏)
会員制共同馬主クラブ
丈夫で長く活躍する馬が理想

六甲氏
推理小説作家
勝利に意欲的な馬主さん

東西牧場(桃内氏)
伝統ある牧場
全GI制覇を目指す

奈々村氏
不動産会社社長
日本ダービー制覇が夢

エックス牧場(木村氏)
オーナーブリーダー
海外進出にも意欲的な牧場

マキシムファーム(緑川氏)
大オーナーブリーダー
世界的名馬の生産が夢

★馬主さんとの友好度について
各馬主さんとの友好度はそれぞれの馬主の所有馬をレースで勝たせたり、5着以内で入着させることでアップしていきます。上位の馬主さんとの友好関係を手に入れるには現在の馬主との友好度を高める必要があります。あなたが調教師として良い成績を残せば、必ず大物馬主が興味をもってくれるはずです。また様々な要素によって、馬主さんとの友好度はアップダウンします。

入厩依頼

馬主さんから毎年12月に二歳馬の入厩依頼の問い合わせがあります。

1 入厩依頼の問い合わせは毎年12月に行われ、馬主さんから電話で申し込みがあります。

2 馬主さんから入厩の依頼がありますので、ひとまず牧場に見に行くかどうかを決めます。見に行く場合は「はい」を、断る場合は「いいえ」を選択してください。

3 入厩依頼馬の視察
「はい」を選択した場合、その牧場に入厩依頼馬を見に行きます。

4 牧場では入厩依頼馬について、牧場主、馬主からコメントがあります。その後入厩依頼馬のデータが表示されますので、最終的に入厩受け入れの判断をしてください。

5 預かることを決めた場合、コマンドメニューの入厩予定の仔馬に追加され、翌年4月以降随時、入厩してきます。

！先生ここがポイント

調教師としての仕事は馬を調教するだけでなく、どの馬を預かるかを決めることも重要な仕事のひとつといえるでしょう。牧場主のコメント、購入価格、血統そしてあなたの経験から慎重に判断しましょう。ダメだと感じたら思い切って断るくらいの気持ちで望みましょう。それがその馬主のためでもありますし、ひいては自分のためでもあります。調教師たるもの、馬を見る確かな目を持ちたいものです。

セリ市会場

馬主さんは馬の購入の際、より良い馬を購入するために、調教師に同行を求める場合があります。馬主さんからセリ市への同行依頼があった場合、あなたは馬主とともにセリ市会場へ行くかどうか判断します。

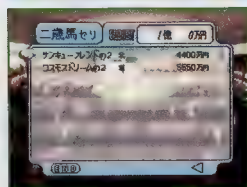
●各セリ市の開催時期

海外三歳馬セリ・・・・・・・2月
国内二歳馬セリ・・・・・・・7月
国内繁殖牝馬セリ・・・・10月
海外繁殖牝馬セリ・・・・11月

★繁殖牝馬セリは遠山氏のみが依頼してきます。遠山牧場の繁殖牝馬は最大6頭までです。それ以上は所有できません。遠山牧場に6頭の繁殖牝馬がいる場合は繁殖牝馬セリ市の同行依頼はありません。

●セリ市への流れ

1 馬主からセリ市の同行依頼の電話がかかって来ます。同行する場合は「はい」、しない場合は「いいえ」を選択します。「はい」を選択した場合、セリ市の会場へ画面が換わります。

2 仔馬のリストが表示されます。買いたい馬を✚字キーで選択し、Ⓐボタンで決定します。その馬のデータ画面が表示されます。

●データ画面

セリ市会場

3 データでその馬が気に入った場合、馬主さんのメッセージのあと、「はい」を選択します。（Ⓑボタンで仔馬のリストに戻ります。）気に入らなければ「いいえ」を選択してください。仔馬のリストに戻ります。

4 「はい」を選択すると、セリが開始されます。周りの参加者の提示金額を考慮しながら、Ⓐボタンで値段をアップし、他のバイヤーと競り合います。画面の赤ランプが3つ点灯する前に値段をコールしていき、馬主の予算内でセリ落とせるように駆け引きをします。（コールしないと他のバイヤーにセリ落とされます。）ランプが3つ点灯した時点でもっとも高い金額を提示した馬主が馬をセリ落としたことになります。馬主の予算以上まで金額が上がってしまったときは、馬主からストップがかかり購入をあきらめなければなりません。

5 セリが全て終了すると、今回のセリで購入した馬のリストが表示されます。✚字キーで購入した馬を選択し、Ⓐボタンで馬のデータが表示されます。

★繁殖牝馬は受胎状態で売られている場合もあります。
データ画面で確認できます。

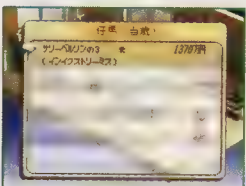
庭先取り引き

庭先取り引きは馬主の代理で生産牧場で直接馬を購入する方法で、値段は牧場主との交渉で決まります。庭先取り引きは毎年8月～9月にあります。

1 馬主さんから電話で当歳馬の代理購入依頼と予算が伝えられます。✚字キーで「はい」か「いいえ」を選択し、Ⓐボタンで決定します。

2 「はい」を選んだ場合は、牧場に移動します。

★庭先取り引きに行く牧場は、依頼のあった馬主につながりのある牧場になります。
★遠山氏からの依頼で行く庭先取り引きは、行きたい牧場を1カ所だけ選ぶことができます。

3 牧場に着いたら牧場主の説明の後、当歳馬のリストが表示されます。✚字キーで選択し、Ⓐボタンで決定するとデータ画面が表示されます。

●データ画面

4 データ画面で牧場主のコメントのあとに購入するかどうか決めます。購入するなら「はい」を、購入しないなら「いいえ」を選択します。「はい」を選択すると、コマンド「決定・交渉」が表示されます。

「決定」を選択するとその価格で購入することになります。

「交渉」を選択すると、何回かの交渉のチャンスが与えられます。✚字キー ◀▶で桁が移動し、✚字キー ▲▼で数値を設定できます。設定できたらⒶボタンを押すと、その価格に対する牧場主のコメントが表示されます。そのコメントをみて「決定」するか、まだ「交渉」するか決めます。あまりに安い値段を提示すると交渉を途中で打ち切られることもあります。また交渉の途中でⒷボタンを押すと、交渉がキャンセルできます。

5 馬の購入が決定されると牧場事務所画面に戻ります。

★庭先取り引きで購入した馬はメインコマンドの入厩予定表に記入されます。

★庭先取り引きから厩舎事務所に戻ってきたときに、依頼された馬主から電話があります。

！先生ここがポイント

庭先取り引きには馬主さんから予算をもらって行きますが、その予算全てを使ってもいいという訳ではありません。馬主さんもやはり人の子。少しでも安く良い馬が欲しいものです。そこで交渉が必要になります。交渉で少しでも安くして購入すれば、馬主さんも喜んでくれるでしょう。しかし今度は牧場主が困ります。牧場主は少しでも高く売ろうとするからです。ここは腹の探り合いで、ぎりぎりの値段を探り出しましょう。でも、あまりに安い値段を提示して、交渉が決裂してしまっては意味がありません。あくまでも折り合いが大切ということです。競走馬と同じですね。

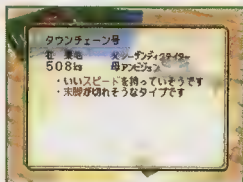
！先生ここがポイント

庭先取り引きが行われるのは8月からですが、実は各生産牧場とも7月の時点でその年の当歳馬を公開しています。遠山氏の依頼で行く庭先取り引きは牧場を１カ所だけ選べますが、事前に下見を行って、どの牧場にいい仔馬が出ているかを確認しておくといいでしょう。

新馬の入厩

毎年4月以降にあなたの厩舎に新馬が入厩してきます。入厩時期が具体的にいつになるかは、その馬の成長タイプによって違ってきます。

1 アシスタントから新馬が入厩してきたことが告げられます。

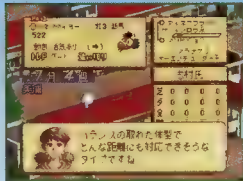
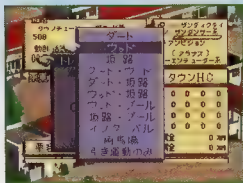
2 メッセージのあと、育成牧場からの評価メモが表示されます。

3 馬房内部画面でその馬を入れる馬房を決めます。
★馬房内部画面については（P.34）をご覧ください。

4 編成画面でその馬の担当スタッフを決めます。
★編成画面については（P.17）をご覧ください。

★厩務員は2頭まで、調教助手は最大7頭まで担当できます。

新馬の入厩

新馬の入厩

5 馬房に移動し、担当厩務員からのコメントが表示されます。

6 担当厩務員がトレーニングパターンを聞いてきますのでトレーニングパターンを決定します。

!先生ここがポイント

さあ、新馬が入厩してきました。そこで問題になるのが担当を誰にするかということでしょう。とりあえず育成牧場からの評価メモだけが頼りなので、よーく読んで参考にしましょう。次に誰をつけるかですが、レベルの高いスタッフをつけたいと思うのは誰だって同じです。しかしレベルの高いスタッフは既に手が一杯のことがよくあるでしょう。やはりここはその馬の良いところを伸ばしてくれそうなスタッフを選ぶのがいいと思います。そのためには各スタッフの特殊スキルをよく見比べて、一番合っているスタッフをつけましょう。でも、どうしても考えがまとまらなかったら、とりあえずその場は決めずに、あとからゆっくりと考えるという手もあります。翌週に送らないかぎり馬の調子は変わらないので、その馬にとって一番ベストな厩務員と調教助手を選んであげましょう。

ネーミング依頼

遠山氏から新馬を預かる場合、1月にネーミング依頼があります。

1 ネーミングの依頼が電話であります。
遠山氏からのメッセージのあと、ネーミング入力画面になります。

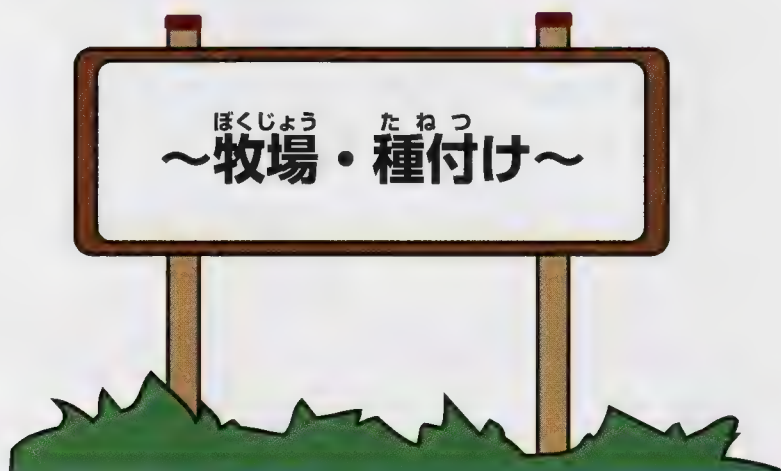
2 ✚字キーで文字を選択し、Ⓐボタンで決定します。

3 名前の入力が終わったら、ENDにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで新馬に名前がつきます

★競走馬の名前は9文字までです。
★遠山氏以外の馬主の新馬は各馬主がネーミングして1月に電話で報告があります。
★1月の時点で競走馬に名前がつきますが、それ以前の入厩予定馬は血統名「繁殖牝馬の名前+プレイ年数」で表記されています。

!先生ここがポイント

名は体を表すともうしまして、強い馬にはそれなりの名前がついているものです。ネーミングに困ったからといって安直な名前をつけてしまうと、その馬が出世したときに恥ずかしいのは、先生あなたですよ。

～牧場・種付け～

牧場ステージ

牧場には様々なタイプの牧場があります。それぞれ用途が違いますので、目的に合わせて使用します。

●生産牧場

生産牧場には、種付けの決定、繁殖牝馬の導入、新馬のネーミングなど、アドバイスが可能な特別な友好関係にある遠山牧場、庭先取り引きやセリで購入した仔馬を育成できる生産牧場があります。

遠山牧場
小規模オーナーブリーダー
特別な友好関係でつながっている

大滝牧場
大型で設備の整った生産牧場

東西牧場
伝統あるオーナーブリーダー

広瀬牧場
大規模経営の生産牧場

エックス牧場
大規模なオーナーブリーダー

中村牧場
標準クラスの生産牧場

マキシムファーム
世界を目指すオーナーブリーダー

小野牧場
小規模経営の生産牧場

牧場ステージ

●育成牧場

仔馬は3歳になると、生産牧場から育成牧場に移動され、競走馬としてデビューするための訓練を開始します。育成牧場は4つあり、生産牧場はかならずどこかの育成牧場とつながっているので、生産牧場によって仔馬の移動先が違います。

英雄育成牧場

充実した設備を持つ仕上げの早い大型育成牧場

清水育成牧場

無理をさせずに育成する効率重視の育成牧場

備前育成牧場

馬の個性に合わせてじっくりと仕上げる育成牧場

出口育成牧場

スパルタ育成をモットーとする大物狙いの育成牧場

各生産牧場と育成牧場のつながり

生産牧場		育成牧場
遠山牧場 東西牧場	→	清水育成牧場
小野牧場 中村牧場	→	出口育成牧場
大滝牧場 エックス牧場	→	備前育成牧場
広瀬牧場 マキシムファーム	→	英雄育成牧場

●治療牧場

故障した競走馬の治療を主な目的とした牧場で、温泉療養設備と動物医療設備を備えています。故障馬が万全な形で再起できます。また、放牧期間が予定よりも短くてすむ場合もあります。

治療牧場(代表　如月博士)

競走馬の治療を目的にKRAによって設立された牧場

牧場の訪問（遠山牧場）

厩舎事務所でコマンドメニューから牧場を選び、リストから牧場を決定すると、その牧場を訪問することになります。遠山牧場の訪問ではそこで管理されている放牧馬、繁殖牝馬等のリストを見ることができます。

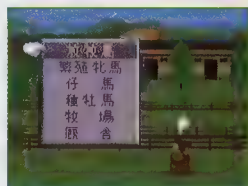
遠山牧場画面

遠山氏が所有する牧場に着くと、牧場画面が表示されます。

Ⓒボタンユニットで画面を切り替えます。

✚字キーで馬を選択し、Lトリガーボタンでズーム、Rトリガーボタンでその馬のデータ画面を表示します。

Ⓐボタンを押すとコマンドメニューが開きます。

放牧馬	放牧中の競走馬のリストが表示されます。
繁殖牝馬	繁殖牝馬のリストが表示されます。
仔馬----二歳	二歳馬のリストが表示されます。
仔馬----当歳	当歳馬のリストが表示されます。
種牡馬	種牡馬のリストが表示されます。
牧場	牧場リストが表示されます。
厩舎	厩舎事務所に戻ります。

牧場の訪問（遠山牧場）

各馬のデータ画面でのコマンド

当歳馬、二歳馬、繁殖牝馬、遠山牧場のプライベート種牡馬のデータ画面でⒶボタンを押すと、コマンドメニューが表示されます。

・当歳馬、二歳馬、プライベート種牡馬のデータ画面でのコマンド

「様子」	その馬の様子を聞きます。
「手放す」	その馬を手放すかどうかを決定します。

・繁殖牝馬のデータ画面でのコマンド

「種付け」	その繁殖牝馬に種付けをします。
「手放す」	その繁殖牝馬を手放すかどうかを決定します。

★種付けについては（P.62）をご覧ください。

牧場の訪問(生産・育成・治療)

厩舎事務所でコマンドメニューから牧場を選び、リストから牧場を決定すると、その牧場を訪問することになります。牧場の訪問ではそこで管理されている放牧馬、繁殖牝馬などのリストを見ることができます。

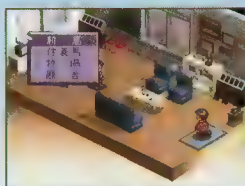
生産牧場

各生産牧場に着くと、牧場事務所画面が表示され、Ⓐボタンを押すとコマンドメニューが表示されます。

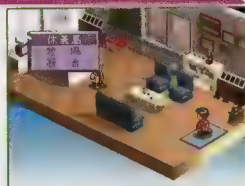
繁殖牝馬	現在、その牧場が所有している繁殖牝馬リストが表示されます。
仔馬	当歳馬、二歳馬のリストが表示されます。
放牧馬	現在、その牧場に放牧されている馬のリストが表示されます。
牧場	他の牧場に移動します。
厩舎	自厩舎事務所に戻ります。

牧場の訪問（生産・育成・治療）

育成牧場

各育成牧場に着くと、牧場事務所画面が表示され、Ⓐボタンを押すとコマンドメニューが表示されます。

新馬	現在、その育成牧場で育成中の新馬リストが表示されます。
休養馬	現在、その育成牧場で休養中の競走馬リストが表示されます。
牧場	他の牧場に移動します。
厩舎	自厩舎事務所に戻ります。

治療牧場

治療牧場に着くと、牧場事務所画面が表示され、Ⓐボタンを押すとコマンドメニューが表示されます。

休養馬	現在、治療牧場で療養中の競走馬リストが表示されます。
牧場	他の牧場に移動します。
厩舎	自厩舎事務所に戻ります。

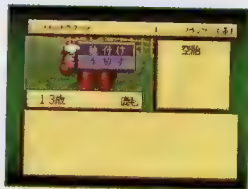
種付けから出産まで

あなたが特に深い友好関係を持っている馬主、遠山氏は、血統に余り詳しくないので、生産に関する全ての権利をあなたに委ねています。ですから、遠山牧場の競走馬生産に関しては、あなたが管理しているも同然の状態にあります。また、競走馬のネーミングに関してもあなたにまかされています。
★遠山牧場で生産された仔馬は、将来全てあなたの厩舎に入厩してきます。

競走馬の生産

競走馬を生産するには、遠山牧場所有の繁殖牝馬に種付けを行います。種付けは毎年4月から6月末にかけて行われますので、種付けシーズンになると遠山氏から種付け依頼の電話があります。

1 遠山牧場に着いたら、繁殖牝馬を選びデータ画面に入ります。Ⓐボタンを押すと、過去の出産歴が表示されます。
※ Ⓑボタンで戻ります。

2 もう一度Ⓐボタンを押すと、コマンドメニューが表示されるので、「種付け」を選んでⒶボタンで決定します。 遠山氏のコメントのあとに、種牡馬リストが表示されますので、付けたい種牡馬を、遠山氏の予算内で選んで決定します。

!先生ここがポイント

遠山氏が提示してくる種付け予算とは、その年に種付けに使っていい総予算です。なので、使い方は自由です。1頭の繁殖牝馬に全予算使うもよし、均等に複数の繁殖牝馬に使うもよし。その時々に応じて考えてみてください。

種付けから出産まで

種牡馬画面の見方

●産駒の傾向

安定：産駒の能力のばらつきぐあいを表しています。左が不安定で右が安定。
底力：産駒に勝負根性があるかどうかを表しています。左が勝負根性が低く、右が高くなります。
気性：産駒の気性です。左がおとなしく、右が荒くなります。
体質：産駒の体質(健康)を表します。左が弱く、右が丈夫になります。
距離：産駒の距離適性です。左が短距離向きで、右が長距離向きです。
成長：産駒の成長タイプを表します。左が早熟傾向で、右が晩成傾向です。

●芝・ダート適性

産駒の芝・ダート適性の傾向です。

●血統表

血統表中で赤く表示されている先祖馬名は、クロス(インブリード)が生じた馬の意味です。
★インブリードについては（P.64）をご覧ください。

種牡馬は全部で157頭(+プライベート種牡馬)いますが、全て種付けできるわけではなく、種付けの受け付けを締め切られている馬もいます。その場合は「Ｂｏｏｋ　Ｆｕｌｌ」と表示されています。週が進むにつれて「Ｂｏｏｋ　Ｆｕｌｌ」の馬は増えていき、また高額の種牡馬ほど「Ｂｏｏｋ　Ｆｕｌｌ」になりやすいようです。ただし遠山牧場だけのプライベート種牡馬は、いつでも無料で種付けできます。

繁殖牝馬は、種付けが上手くいくと１年に１頭のペースで仔馬を生みますが、受胎しない場合もあります。受胎を確認するには、種付けから4週間が必要で、受胎確認の連絡が厩舎事務所に入ります。もし不受胎だった場合でも6月までであれば再度種付けできます。(ただし、遠山氏の種付け予算の範囲内で。)種付けシーズンを過ぎても受胎しなかった繁殖牝馬は、翌年まで休養となり種付けできません。うまく受胎した場合は約11ヶ月後に、仔馬が生まれます。仔馬は3歳になるまで「繁殖牝馬の名前+プレイ年数」で呼ばれます。

●インブリード

競走馬の血統表、および種付け時に表示される種牡馬の血統表内で、赤く表示されている先祖の馬名は、クロスしている血統です。配合時に同じ種牡馬がクロスして、同じ血が一定量入ることをインブリードといいます。インブリード交配を行うことで、インブリードされた種牡馬の能力的特徴を色濃く受け継ぎ、非常に高い能力を持った産駒が生まれる可能性があります。特に3代×4代のクロスや、4代×4代×4代のクロスのように、同一馬の血量が18.75%となる場合、その配合は奇跡の血量と呼ばれています。この血量の配合によって過去に数々の成功例があるためです。インブリードによって強調される産駒の能力は様々です。それはインブリードされた種牡馬の能力的特徴によって変化します。ただしインブリードによる効果は絶対ではなく、時には極端に体質の弱い産駒が生まれたり、マイナスとなる要素が強調されてしまったり、特に効果が得られないこともあります。インブリードは血統配合の代表的な例であって、無くてはならないものというわけではありませんので、様々な配合を試してみることをお勧めします。

●配合の方法

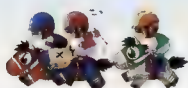
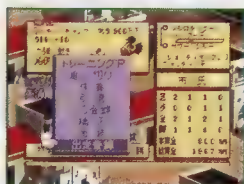
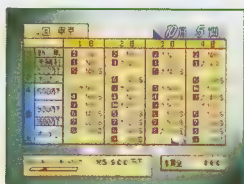
血統配合で良い効果を得られる可能性がある方法として、種牡馬のインブリードの他にも、系統同士で相性の良い血統を配合するニックス、ブルードメアサイアーの効果など様々な方法があります。「実況GIステイブル」では実際の配合例をもとにして、それら様々な配合方法の組み合わせによって、色々な効果が得られるように血統データを構成してありますので、あなた自身で様々な配合方法を試してみてください。

～出走登録（しゅっそうとうろく）・競馬場（けいばじょう）・アクシデント～
～ワールドジョッキーS・海外（かいがい）GI～
～オリジナルステークス～

出走登録

馬房画面でレース出走の登録ができます。

1 厩舎事務所画面のコマンドメニューで馬房を選択し、Ⓐボタンで決定します。馬房へ移動します。

2 馬房画面が表示されます。✚字キーで出走させたい馬を選択します。

3 Ⓐボタンを押してコマンドメニューを開き、出走登録を選択し、Ⓐボタンで決定します。

4 番組表が表示されます。出走したいレースを選択し、Ⓐボタンで決定します。

5 レース内容が表示されます。Ⓐボタンを押すとアシスタントからレース出走確認のメッセージが表示されます。「はい」「いいえ」を選択し、Ⓐボタンで決定します。

★レース条件が出走馬に合ってない場合は出走登録することはできません。番組表下部に表示されている、その馬のクラス、本賞金などを良く確認してからレースを選ぶようにしてください。

★そのレースの出馬可能頭数以上の登録があった場合、抽選か獲得本賞金順にレースを除外される可能性があります。なお、クラシックレースには優先出走権があります。

6 登録したレースで騎乗してもらう騎手を選びます。✚字キーで騎手を選択し、Ⓐボタンで決定します。アシスタントより確認メッセージがありますので、「はい」「いいえ」を選択しⒶボタンで決定します。Ⓒボタンユニット◀▶で関東、関西の騎手を切り替えます。

●地方遠征の滞在について（東京・中山・中京・京都・阪神以外）

ローカル開催の競馬場のレースに出走する場合はレース後、所属厩舎のあるトレーニングセンターへ戻るか、そのまま競馬場に滞在するかを選択します。滞在の選択は出走登録後にウインドウの指示にしたがって決定します。

★美浦トレーニングセンターなら福島、新潟、栗東トレーニングセンターなら小倉に限りレース後すぐにトレーニングセンターに戻ることも可能です。その他の競馬場に遠征するときは自動的に滞在となります。

●ローカル滞在時の帰厩について

1 ローカル競馬場に滞在中にトレーニングセンターに戻りたい時は、コマンドメニューの「帰厩」を選択し、Ⓐボタンで決定します。

2 厩務員のメッセージのあと、自動的に次の週にトレーニングセンターに戻ります。

3 帰厩を決定した後にもう一度帰厩を選ぶと、帰厩を取りやめるかどうか検討できます。

★競走馬の輸送では馬体重が減る場合があります。輸送距離や、その馬の調子、気性などの条件によって馬体重の減りは違います。馬体重の減りの目安を知っておくことも、馬を仕上げる時のテクニックになります。

●滞在先での調教

ローカル競馬場に滞在する場合、調教、追い切りはその競馬場のコースを使用して行うので、プール、ウッドチップコース、坂路コースを使用した調教、追い切りはできなくなります。ただし函館競馬場に滞在している場合はウッドチップコースが使用できます。

競馬場ステージ

レースは最大18頭立てで行います。レース日程は1年を52週とし、1日最高10レースが組まれています。基本的に自厩舎の馬の出走するレースのみ見ることができます。

▌馬房画面で出走登録を行い、翌週コマンドを選ぶと、競馬場に移動します。

出走表

レースに出走する馬の枠番、馬番、予想、馬名、性齢、斤量、騎手名が表示されます。✚字キー◀▶で馬体重、道悪評価、調教師名が表示されます。✚字キー▲▼で画面がスクロールします。

レースNo.　レース名　負担重量条件　距離

競馬場　阪神 2R　4歳未勝利　馬齢 2000m 芝　コース

枠	馬	予想	馬名	馬齢	斤量	騎手
1	1	▲	ミッシンサークル	牝4	53	村川
2	[illegible]	×△	ヤグネストレビアン	牡4	55	河内
3	3	○	マキシムキングダム	牡4	52	酒井学
4	4	×	ワイフハッピー	牡4	54	武幸
5	5	○◎	ヤマギンストリング	牝4	53	武豊
6	6	△▲×	クリストファーレオ	牡4	55	藤多
7	7	▲△	ビガシベルモント	牡4	55	石端
7	8	○◎◎△	シナノキャンディー	牝4	53	塩村
8	9	◎×▲○	スジノビッグラン	牡4	55	安田康
8	10		タイセイトンガリ	牡4	55	幸

枠番　馬番　予想　馬名　性齢　斤量　騎手

阪神 2R　4歳未勝利　馬齢 2000m 芝

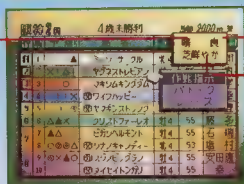
枠	馬	戦法	馬名	馬体重	重	厩舎
1	1	逃	ミッシンサークル	404(-16)	△	津保正
2	[illegible]	差	ヤグネストレビアン	426(-14)	△	浜口
3	3	逃	マキシムキングダム	460(-4)	◎	実況
4	4	先	ワイフハッピー	426(-8)	×	津保正
5	5	逃	ヤマギンストリング	452(+2)	×	麻見国
6	6	先	クリストファーレオ	426(-16)	◎	橋田
7	7	差	ビガシベルモント	464(-10)	○	鹿土明
7	8	逃	シナノキャンディー	400(-14)	○	松本省
8	9	先	スジノビッグラン	530(-16)	◎	保田伊
8	10	先	タイセイトンガリ	424(-16)	×	保田伊

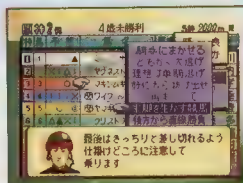
調教師

前走でとった戦法　馬体重　道悪評価

競馬場ステージ

2 出馬表でⒶボタンを押すと、コマンドメニューと天気、馬場コンディションが表示されます。

★ダートレースでは芝状態は表示されません。

作戦指示

騎手への指示は、コマンドメニューから作戦指示を選択し、作戦コマンドを開き、騎手への指示を決定します。出馬表に表示される脚質を参考にしながらⒶボタンで決定します。

騎手にまかせる	乗り方をまかせる
ともかく大逃げ	逃げれるだけ逃げる作戦
理想は単騎逃げ	後続を引きつけて逃げる作戦
好位から抜け出せ	先行の指示
3角まくりで	3コーナーから早めに仕掛ける作戦
末脚を生かす競馬	差しの指示
後方から直線勝負	追い込みの指示
しんがり追走で	一番最後方から追走する作戦

作戦指示後、騎手からのコメントがあります。

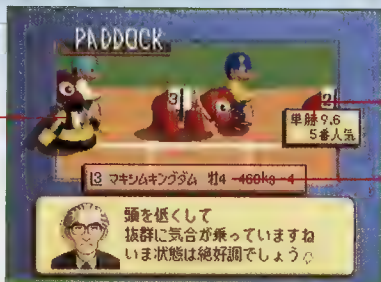
！先生ここがポイント

芝の状態はその競馬場の開催日が進むと悪くなっていきます。レースが行われることで芝がはげていって荒れてくるからです。特に内ラチ沿いは非常に状態が悪くなって、たとえ良馬場の発表であっても、力のいる馬場コンディションとなります。この様な状態ではたとえ有力馬でも非力な馬は辛くなって、穴馬が大外をまわって突っ込んでくる可能性があります。その辺も考慮して作戦を考えましょう。

競馬場ステージ

パドック

コマンドメニューでパドックを選び、出馬表でカーソルを馬名に合わせ決定すると、その馬のパドックを見ることができます。パドックでは、馬体重の増減や、単勝オッズ、人気、馬体重などに対するコメントを見ることができます。パドックを歩く馬の様子に、その日の調子や状態が表れますので、管理馬の特徴をつかむ参考にしたり、ライバル馬の状態を見て参考にするとよいでしょう。十字キー◀▶で画面が送れます。

勝負服

単勝オッズ
人気

馬番　馬名　性齢
馬体重(増減)

本馬場入場

コマンドメニューでレースを選択し、本馬場入場を選ぶと本馬場入場画面にいきます。Ⓑボタンで馬を送り、Ⓒボタンユニット▲でレースタイトルまでスキップします。

馬体重(増減)

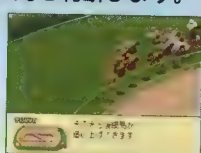
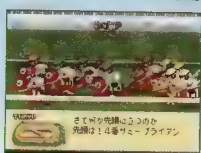
騎手　調教師

!先生ここがポイント

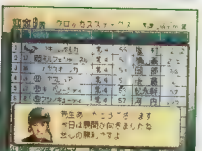
パドックや本馬場入場での馬の状態は、レース結果に直結します。期待していたのに負けた時などは、パドックや本馬場入場の時に原因があったのかもしれません。特に気性面に関しては、チェックしておき、矯正の参考にするとよいでしょう。

競馬場ステージ

レース

実際に馬が走るレースの中継を行います。騎手の帽子の色や勝負服、ゼッケンの馬番、画面上部の馬群レーダーで自厩舎の馬を判断します。

★レーススタート後、Ⓒボタンユニット🔼でレース画面を4コーナーまでスキップできます。
★4コーナーから直線、ゴールまでは L トリガーボタンで自厩舎の馬だけ明るく表示できます。

レースが終わると着順掲示板が表示されます。
メッセージが終了したら、Ⓑ ボタンで画面を送ります。

自厩舎の馬が勝つと表彰シーンとなります。

レース後全馬着順表が表示されます。
その時にⒶボタンを押してカーソルで自厩舎の馬を選択すると、騎手のコメントを聞くことができます。

またカーソルが出ていない状態で L R トリガーボタンを押すとレースの払い戻し金が表示されます。

★全馬着順表で Z トリガーボタンを押すともう一度そのレースをリプレイします。ただし1頭でも故障馬がいた時にはリプレイできません。
またオリジナルステークスでもリプレイできません。

！先生ここがポイント

レース後の騎手のコメントにはその馬のレースでの様子が表れます。負けたレースであればそのコメントから敗因を探ることができるでしょう。レースが始まると何も出来ない調教師には、貴重な情報ですね。また、レース中の馬の表情も参考になるので、チェックしておくとよいでしょう。

競走馬は人間に例えるならスポーツ選手です。ですから様々な故障がつきものです。

競走馬のアクシデント

●調教中やレース中以外に発生するアクシデント

このどれかが発症したら、トレーニング、追い切り、レース出走は取りやめなければなりません。

熱発・・・・・風邪やその他の理由で熱が出てしまう状態です。
蕁麻疹・・・・何らかの理由（飼い葉に入り込んだ蜘蛛を食べたなど）により、蕁麻疹がでます。
腹痛・・・・・その名の通り「腹いた」です。
フレグモーネ・傷口にバイ菌が入って起こる炎症で、痛みと発熱を伴います。

●トレーニング、追い切り、レース出走後に発生するアクシデント

故障が発見されたら、程度に合わせた処置を取ってください。

ソエ・・・・成長途上の馬にできる骨瘤のことです。3、4歳時に発症しやすく、発症後の調教、レース出走も可能ですが、できれば休ませるか放牧の処置を取った方がよいでしょう。
ハ行・・・・歩様に異常がみられる状態です。治るまでは調教もレース出走も不可能です。
屈腱炎・・・不治の病と恐れられる脚の病気で、度合いによっては、かなりの長期休養を強いられます。１度発症すると完治は難しく、再発する可能性があります。
骨折・・・・競走馬はたいへん細い脚で450キロ前後の身体を支えているために、非常に骨折しやすい生き物です。骨折してしまったときは休養が必要です。骨折にも様々な箇所や、程度がありますので、獣医の診断に合わせた期間の休養をさせます。

専属騎手のアクシデント

●落馬

専属騎手は様々な要因によりレース中に落馬してしまうことがあります。その場合は入院が必要で、程度によって入院期間も変わってきます。落馬後、病院に行くと看護婦から入院期間を告げられます。入院期間は騎乗できません。入院期間が終わり、完治すると復帰してきます。

ワールドジョッキーシリーズ

ワールドジョッキーシリーズは年末の阪神開催で行われるレース(4レース)で、海外と地方競馬から一流騎手を招いて行われます。またこのシリーズの騎乗騎手は抽選で決まります。

●対象レース

第5回阪神第1日（12月1週）

第5競走	ゴールデンブーツT	(4歳以上 900万下/芝2200m)
第6競走	ゴールデンサドルT	(4歳以上 900万下/芝1600m)
第7競走	ゴールデンスパーT	(4歳以上1600万下/芝1400m)
第8競走	ゴールデンホイップT	(4歳以上1600万下/芝2000m)

●騎手

海外騎手・・・・・・・・8名
地方競馬所属騎手・・・1名
KRA所属騎手・・・・4名　　計13名

●自厩舎専属騎手の出場

あなたの厩舎の専属騎手も成績優秀だとワールドジョッキーシリーズに出場することがあります。出場が決まると対象4レースが全て行われ、その着順に応じて得点が与えられます。4レースが全て終了した時点で得点が一番高い騎手が優勝となります。

●得点

1着：20点	5着：10点	9着：3点
2着：15点	6着： 6点	10着：2点
3着：13点	7着： 5点	11着：2点
4着：11点	8着： 4点	12着：1点

レース終了後、ランキング表が表示され、専属騎手のコメントを聞くことができます。

!先生ここがポイント

ワールドジョッキーシリーズは海外から超一流騎手が招待されるようです。普段は騎乗してくれることのない彼らの実力をもってすれば、勝ち悩んでいるあなたの馬も勝つチャンスが広がるハズ！？

海外GIへの挑戦

海外GIへの挑戦はいくら強い馬を育てても、馬主の意志と協力なしには実現不可能です。海外GIに挑戦するためには、最高ランクの馬主に有力馬を預けてもらい、いくつかの日本の重賞競走を優勝し出走条件を満たす必要があります。海外GI制覇を達成するとエンディングデモをみることができます。

★エンディング以降もゲーム続行は可能です。

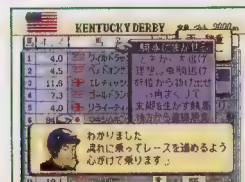
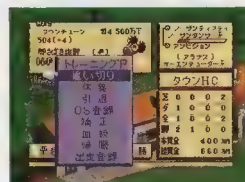
1 海外GI挑戦の条件を満たすと、馬主から海外GI挑戦のプランが持ちかけられます。「はい」か「いいえ」を選択しⒶボタンで決定します。

2 レース1ヶ月前になると、出走予定馬が海外に向けて出発します。

3 海外遠征中も国内と同じように、調教の指示を出します。

4 レース当週になると、あなた自身も海外に出発します。

5 レースでは通常通り作戦指示を行います。

★一度目の海外GI挑戦はエックス牧場、マキシムファーム所有の競走馬でないと出走のチャンスは訪れません。海外GI制覇後は、どの馬主の所有馬でも挑戦が可能になります。
★海外GI挑戦は各馬とも生涯1度限りになります。
★海外GI制覇後、トロフィー室に海外GI制覇の展示室が追加されます。

●海外GIへの出走条件

ケンタッキーダービー	
開催日	5月第1週　アメリカ/チャーチルダウンズ競馬場
レース条件	ダート2000m　　4歳
出走条件	4歳/3月2週までに重賞を3勝以上 4歳/3月3週まで厩房に入厩している故障がない馬

凱旋門賞	
開催日	10月第1週　フランス/ロンシャン競馬場
レース条件	芝2400m　　4歳以上牡牝（騸馬は不可）
出走条件	「日本ダービー」「オークス」「天皇賞・春」のいずれかを含む、2000m以上のGIを3勝以上。 4歳以上/8月4週まで厩房に入厩している故障がない馬

BC・TURF	
開催日	11月第1週　アメリカ/チャーチルダウンズ競馬場
レース条件	芝2400m　　4歳以上
出走条件	「宝塚記念」「有馬記念」のどちらかを含む、2000m以上のGIを3勝以上。 4歳以上/9月3週までに厩房に入厩している故障がない馬

BC・MILE	
開催日	11月第1週　アメリカ/チャーチルダウンズ競馬場
レース条件	芝1600m　　4歳以上
出走条件	「安田記念」「マイルチャンピオンシップ」のどちらかを含む、1600m以下のGIを3勝以上。 4歳以上/9月3週までに厩房に入厩している故障がない馬

BC・CLASSIC	
開催日	11月第1週　アメリカ/チャーチルダウンズ競馬場
レース条件	ダート2000m　　4歳以上
出走条件	「スプリングS/GII」「弥生賞/GII」のどちらかを勝ち、「皐月賞」を勝つ 4歳以上/9月3週までに厩房に入厩している故障がない馬

BC・SPRINT	
開催日	11月第1週　アメリカ/チャーチルダウンズ競馬場
レース条件	ダート1200m　　4歳以上
出走条件	「スプリンターズステークス」を含む、1600m以下のGIを3勝以上。 4歳以上/9月3週までに厩房に入厩している故障がない馬

BC・DISTAFF	
開催日	11月第1週　アメリカ/チャーチルダウンズ競馬場
レース条件	ダート1800m　　4歳以上牝
出走条件	「桜花賞」を勝ち「武蔵野S/GIII」「エルムS/GIII」に勝つ、或いは「桜花賞」を勝ち 「フェブラリーS」を勝つ。4歳以上/9月3週までに厩房に入厩している故障がない馬

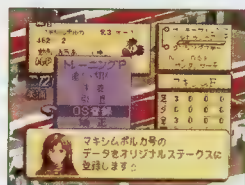
オリジナルステークス

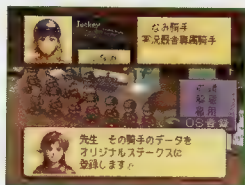
「実況GIステイブル」では、プレイヤーは自分の管理馬と所属している専属騎手を他のプレイヤーの管理馬・専属騎手と対戦させることが可能です。プレイヤー同士がお互いの管理馬・専属騎手を対戦させるにはオリジナルステークスモードと呼ばれるプライベートなレースを開催します。オリジナルステークスは主に競走馬同士を戦わせるモードと、専属騎手同士を戦わせるモードにわかれています。またそれぞれのモードには、最低5頭の出走馬、5人の専属騎手が必要です。

出走の準備（OS登録）

出走の準備は通常のゲーム中で行います。

●競走馬を登録する場合

馬房画面で登録したい馬を選び、コマンドメニューから「OS登録」を選択し Ⓐ ボタンで決定します。

●専属騎手を登録する場合

スタッフ画面で登録したい専属騎手を選び、コマンドメニューから「OS登録」を選択し、Ⓐ ボタンで決定します。

●コントローラパックへのセーブ

競走馬や専属騎手のOS登録が終わったら、厩舎事務所のコマンドメニューで「機能」を選択し、ゲームをセーブします。これでコントローラパック内にOS登録されます。

★登録馬・登録専属騎手の管理

一つのコントローラーパックには、最大30頭の競走馬と最大30人の専属騎手が登録できます。

OS登録が終わったら、必ず厩舎事務所のコマンドメニュー「機能」を選択し、ゲームをセーブしてください。

オリジナルステークス

パスワードの見方

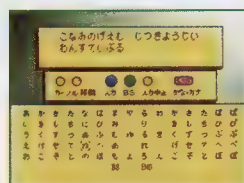
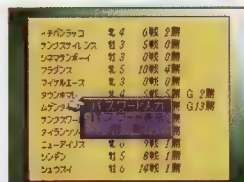
1 タイトル画面のあとのセレクト画面で「オリジナルステークス」を選択し、Ⓐボタンで決定します。オリジナルステークス画面のコマンドメニューから「登録」を選択し、Ⓐボタンで決定します。

2 コントローラーパックからデータをロードします。データのロードが終了したら、コマンドメニューから「競走馬」か「騎手」かを選択し、Ⓐボタンで決定します。

3 コントローラーパック内に登録されている競走馬あるいは専属騎手のリストが表示されます。コマンドメニューからパスワード表示を選択し、リストからパスワードを表示したい競走馬あるいは騎手を✚字キーで選択し、Ⓐボタンで決定します。パスワードが表示されますので、それをメモしてください。

パスワードの入力

オリジナルステークス画面のコマンドメニューから「登録」を選択し、データロードの後、「競走馬」か「騎手」かを選択します。リスト画面のコマンドメニューからパスワード入力を選択しⒶボタンで決定します。

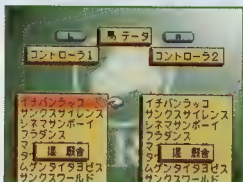
パスワード入力画面が表示されます。パスワードを入力し終わったら、ENDを選択し、Ⓐボタンで決定します。パスワードが受け付けられたらⒸボタンユニット（▲）で画面を抜けてください。その際にコントローラパックにセーブするかどうかを聞いてきますので「はい」を選んでください。これでパスワードがコントローラパック内にセーブされます。

★ゲームボーイ用ソフト「ポケットGIステイブル」のパスワードも、同様の手順で登録できます。

オリジナルステークス

コントローラーパック間のデータ交換（編集）

ＯＳ登録された競走馬と騎手をコントローラパック間で直接交換することも可能です。

1 N64本体の1Pと2PのコネクターにそれぞれＯＳ登録のあるコントローラパックを装着したコントローラーを差して、電源を入れます。

2 オリジナルステークス画面のコマンドメニューから編集を選択し、Ⓐボタンで決定します。

3 コントローラパックのチェックのあと、編集画面が表示されます。L R トリガーボタンで競走馬と騎手を切り替えます。編集したいデータを✚字キーで選択し、Ⓐボタンで決定すると、編集コマンドが表示されます。

コピー・・・選択されているデータをもう一つのコントローラパックにコピーします。

削除・・・・選択されているデータをそのコントローラパックから削除します。

ソート・・・そのコントローラパック内のデータのならびを整理します。名前で並べる方法と所属厩舎名で並べる方法があり、どちらも50音順になります。

編集が終了したら、Ⓑボタンで編集画面から抜けます。その際、コントローラパックにセーブするかどうか聞いてきますので「はい」を選択します。これでコントローラパックにセーブされます。

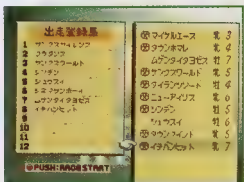
データ交換の際は必ずOS登録のあるコントローラパックを装着したコントローラをN64本体の1Pと2Pのコネクターにそれぞれ差してください。

オリジナルステークス

オリジナルステークスの開催

1 オリジナルステークス画面でコマンドメニューのレースを選択し、Ⓐボタンで決定するとサブコマンドメニューが表示されますので、「競走馬」か「騎手」かを選択します。

2 ✚字キー▲▼で競馬場を選択し、Ⓐボタンで決定します。次に✚字キーでレースの距離を選択しⒶボタンで決定します。

3 ✚字キー▲▼でレースに出走させたい競走馬（騎手）を選択し、Ⓐボタンで決定します。✚字キー▶で戦績を見ることができます。出走登録表のところにカーソルを合わせ、Ⓑボタンを押すと出走をキャンセルできます。登録が終了したら、スタートボタンでレースに行きます。

★最大18頭立てでレースが行えます。
★オリジナルステークスを行うには最低5頭の出走馬、或いは5人の専属騎手の登録が必要です。

4 オリジナルステークスのレースは、通常のレース同様出馬表から始まります。

★オリジナルステークスのレースでは騎手への作戦指示はできません。競走馬モードで騎手が重複した場合は、その騎手が騎乗馬を選択し、残りの馬は乗り替わりとなります。
★専属騎手同士のレースでは、騎乗馬はゲーム内にいるライバル馬の中から選ばれます。ただし能力が近い馬が選ばれます。

馬に付くマークの見方

ゲーム中の色々な場所で、馬名の前に付くマークについて説明します。

マーク	説明	マーク	説明
父（丸囲み）	内国産種牡馬を父に持つ競走馬	地（四角囲み）	限られたレースのみに出走する地方競馬所属競走馬
市（丸囲み）	セリ市で購入された競走馬	外（丸囲み）	外国産馬であり、外国にて購入された競走馬
地（丸囲み）	地方競馬から転厩してき競走馬	外（四角囲み）	限られたレースのみに出走する外国馬

勝負服

馬主：市川氏
冠名：イチバン

馬主：仁川女史
冠名：ニュー

馬主：三井氏
冠名：サンクス

馬主：志村氏
冠名：シネマ

馬主：後藤氏
冠名：ゴシック

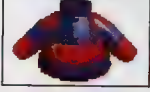
馬主：六甲氏
冠名：マウント

馬主：奈々村氏
冠名：ニジイロ

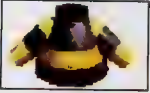
馬主：安永氏
冠名：ムゲン

馬主：栗山氏
冠名：クリーム

馬主：遠山氏
冠名：特になし

馬主：マイケルクラブ
（代表：赤井氏）
冠名：マイケル

馬主：タウンホースクラブ
（代表：青田氏）
冠名：タウン

馬主：東西牧場
（桃内氏）
冠名：トウザイ

馬主：エックス牧場
（木村氏）
冠名：エックス

馬主：マキシムファーム
（緑川氏）
冠名：マキシム

レースのクラスはその馬の年齢、獲得本賞金によって細かく分類されています。
基本的にはレースに勝てば上のクラスにステップアップします。

新馬戦・・・・3〜4歳にかけて新馬戦と言われるデビュー戦に出場します。そのレースに勝った馬は次のクラスに進みます。勝てなかった馬は未勝利戦を戦います。新馬戦に出走できるのは初出走または新馬戦出走後の開催期間に限られます。

未勝利戦・・・一度も勝ったことのない馬が戦うレースです。1勝するまでは次のクラスに進めません。ただし、4歳未勝利戦の番組が終了した場合でも、ローカル開催に限り未勝利馬の500万下への格上挑戦が可能です。

条件戦・・・・500万下、900万下、1600万下の3種類に分かれています。新馬戦未勝利戦を勝ち上がった馬は500万下のクラスになります。以降勝つごとに900万下、1600万下にステップアップしていきます。（ただし、獲得本賞金によって、特定の時期が来るとクラスが1つ下がることもあります。）3歳の9月いっぱいまでは条件戦がないのですぐにオープン戦に進むことができます。同じく、4歳の5月下旬までは900万下のクラス、4歳のみ1600万下のクラスはありません。

オープン戦・・条件戦を勝ち上がった馬のレースです。オープン特別、GI、GII、GIIIの4つに格付けされたレースがあります。

獲得賞金算出方法

1着本賞金	加算される額
1200万円以上の時	その半額
400万円以上1200万円未満の時	一律に400万円
400万円未満の時	そのままの額
重賞の2着本賞金	**加算される額**
480万円以上の時	その半額
160万円以上480万円未満の時	一律に160万円
160万円未満の時	そのままの額

GI
GII
GIII
オープン特別
1600万円以下
900万円以下
500万円以下
新馬(未出走)、未勝利

獲得賞金によるクラス分け

年齢・クラス名	500万円以下	900万円以下	1600万円以下	オープン
4(5)歳	500万円以下	501万円〜900万円	901万円〜1600万円	1600万円超
5(6)歳	1000万円以下	1001万円〜1800万円	1801万円〜3200万円	3200万円超

★海外GIレースでの賞金は加算されません。

特殊厩務員・特殊調教助手紹介

特殊厩務員、特殊調教助手は特定の条件を満たすと、あなたの厩舎事務所に現れます。ここでは、その一部をご紹介します。

大山　政美

厩務員

宮嶋　清

厩務員

服部　一繁

厩務員

和田　かほり

厩務員

新田　慎也

厩務員

瀬村　伸行

調教助手

今村　駿平

調教助手

★ここでご紹介した他にも、たくさんの特殊厩務員・特殊調教助手がいます。あなた自身の手で探してみてください。

特殊スキル

厩務員や調教助手が成長していく過程で覚えていく「特殊スキル」。ここでは、その一部をご紹介します。

スピードUP！
担当馬のスピード能力がアップします。

スタミナUP！
担当馬のスタミナがアップします。

ダッシュ力UP！
担当馬のダッシュ力がアップします。

勝負根性UP！
担当馬の勝負根性がアップします。

気性UP！
担当馬の気性がよくなっていきます。

回復力UP！
担当馬の疲労回復力が強くなっていきます。

体質UP！
担当馬の体質(健康面)がよくなっていきます。

芝適正UP！
担当馬が芝のレースで能力を発揮するようになっていきます。

ダート適正UP！
担当馬がダートのレースで能力を発揮するようになっていきます。

重馬場適正UP！
担当馬が重馬場でも能力を発揮するようになっていきます。

先生ここがポイント

「特殊スキル」は競走馬の能力を超えて発揮されるものではありません。あくまで、その馬の持っている能力を100%開花させるためにあるのです。その馬の能力を100%発揮させるためには、さまざまなスキルを持った厩務員、調教助手の組み合わせを考えましょう。

★ここでご紹介した「特殊スキル」以外にも、いくつかあるようです。

KRA賞

KRAとはコナミレーシングアソシエーションの略称です。ゲーム中の競馬の管理・運営・施行を行っている架空の団体です。
毎年年末に、その年にもっとも活躍した競走馬や厩舎、騎手を選んで表彰するのがKRA賞です。KRA賞には以下の賞が用意されています。

調教師対象の賞

- **最多勝利調教師**・・・・その年にもっとも勝利数の多かった調教師に与えられます。
- **最高勝率調教師**・・・・その年にもっとも勝率の高かった調教師に与えられます。
- **最多賞金獲得調教師**・・その年にもっとも獲得賞金の多かった調教師に与えられます。

自厩舎専属騎手対象の賞

- **最多勝利騎手**・・・・・その年にもっとも勝利数の多かった騎手に与えられます。
- **最高勝率騎手**・・・・・その年にもっとも勝率の高かった騎手に与えられます。
- **最多賞金獲得騎手**・・・その年にもっとも獲得賞金の高かった騎手に与えられます。
- **騎手大賞**・・・・・・・最多勝利騎手、最高勝率騎手、最多賞金獲得騎手を全て受賞すると与えられます。
- **最多勝利新人騎手**・・・その年にもっとも活躍した新人騎手に与えられます。

自厩舎管理馬対象の賞

- **年度代表馬**・・・・・・その年を代表するような活躍をした競走馬に与えられます。
- **最優秀3歳牡馬**・・・・その年でもっとも優秀な3歳牡馬に与えられます。
- **最優秀3歳牝馬**・・・・〃　〃　優秀な3歳牝馬に与えられます。
- **最優秀4歳牡馬**・・・・〃　〃　優秀な4歳牡馬に与えられます。
- **最優秀4歳牝馬**・・・・〃　〃　優秀な4歳牝馬に与えられます。
- **最優秀5歳以上牡馬**・・〃　〃　優秀な5歳以上牡馬に与えられます。
- **最優秀5歳以上牝馬**・・〃　〃　優秀な5歳以上牝馬に与えられます。
- **最優秀父内国産馬**・・・〃　〃　優秀な父内国産馬に与えられます。
- **最優秀短距離馬**・・・・〃　〃　優秀な短距離馬に与えられます。
- **最優秀ダートホース**・・〃　〃　優秀なダートホースに与えられます。

KRA賞を受賞すると、12月4週から翌週に送った時にKRA賞受賞画面が表示されます。

KRA賞

オープンレースカレンダー

	1月1週	1月2週	1月3週	1月4週
	第1回中山			
4歳		フローラS 1200(芝) 牝.混.特.別	京成杯 2000(芝)GIII 混.特.別	ジュニアC 1600(芝) 混.特.別
5歳上	中山金杯 2000(芝)GIII 混.H	ガーネットS 1200(ダ)GIII 混.指.別	ニューイヤーS 1600(芝) 混.H	AJCC 2200(芝)GII 混.別
	第1回京都			
4歳		バイオレットS 1400(ダ) 混.特.別	シンザン記念 1600(芝)GIII 混.特.別	紅梅S 1400(芝) 牝.混.特.別
5歳上	洛陽S 1600(芝) 混.別 京都金杯 2000(芝)GIII 混.H	平安S 1800(ダ)GIII 混.指.別	万葉S 3000(芝) 混.別	日経新春杯 2400(芝)GII 混.H

開催されていません

	1月5週	2月1週	2月2週	2月3週
	第1回東京			
4歳	クロッカスS 1400(芝) 牝.混.特.別	ヒヤシンスS 1600(ダ) 混.特.別	共同通信杯4歳S 1800(芝)GIII 混.特.別	クイーンC 1600(芝)GIII 牝.混.特.別
5歳上	フェブラリーS 1600(ダ)GI 混.指.定	東京新聞杯 1600(芝)GIII 混.別		銀嶺S 1400(ダ) 混.別 ダイヤモンドS 3200(芝)GIII 混.H
	第2回京都			
4歳		きさらぎ賞 1800(芝)GIII 混.特.別	エルフィンS 1600(芝) 牝.混.特.別	若駒S 2000(芝) 混.特.別
5歳上	京都牝馬特別 1600(芝)GIII 牝.混.別	すばるS 1400(ダ) 混.H	京都記念 2200(芝)GII 混.別	淀短距離S 1200(芝) 混.H

	2月2週	2月3週
	第1回中京	
4歳		
5歳上		中京記念 2000(芝)GIII 混.H

	2月4週	3月1週	3月2週	3月3週
	第2回中山			
4歳		弥生賞 2000(芝)GII 指.馬	菜の花S 1600(芝) 混.特.別	フラワーC 1800(芝)GIII 牝.混.特.馬 スプリングS 1800(芝)GII 指.牡56.牝54
5歳上	中山牝馬S 1800(芝)GIII 牝.混.H		マーチS 1800(ダ)GIII 混.指.H 中山記念 1800(芝)GII 混.別	東風S 1600(芝) 混.別
	第1回阪神			
4歳	アーリントンC 1600(芝)GIII 混.特.別	チューリップ賞 1600(芝)GIII 牝.指.54	すみれS 2200(芝) 混.特.別 4歳牝馬特別 1400(芝)GII 牝.指.54	アネモネS 1400(芝) 牝.指.54
5歳上	仁川S 1800(ダ) 混.H	マイラーズC 1600(芝)GII 混.別		阪神大賞典 3000(芝)GII 混.指.別
		中日新聞杯 1800(芝)GIII 父.別		

	3月4週	4月1週	4月2週	4月3週
	第3回中山			
4歳	若葉S 2000(芝) 指.56.牝2キロ減	クリスタルC 1200(芝)GIII 混.指.別		ベンジャミンS 1800(芝) 混.特.56.牝2キロ減 皐月賞 2000(芝)GI 指.牡57.牝55
5歳上	日経賞 2500(芝)GII 混.指.別		ダービー卿CT 1600(芝)GIII 混.別	エイプリルS 2000(芝) 混.別 卯月S 1200(芝) 混.指.別
	第2回阪神			
4歳	毎日杯 2000(芝)GIII 混.特.別		忘れな草賞 2000(芝) 牝.混.特54 桜花賞 1600(芝)GI 牝.指.55	若草S 2200(芝) 混.特.別
5歳上		阪急杯 1200(芝)GIII 混.H 大阪杯 2000(芝)GII 混.指.別	大阪-ハンブルグC 2500(芝) 混.H	プロキオンS 1400(ダ) 混.指.別
	第1回小倉			
4歳				
5歳上		竹秋S 1700(ダ) 混.別		小倉大賞典 1800(芝)GIII 混.H

	4月4週	5月1週	5月2週	5月3週
第2回東京				
4歳	NZT4歳S 1400(芝)GII 混.指.牡56.牝54	4歳牝馬特別 2000(芝)GII 牝.指.54	スイートピーS 1800(芝) 牝.指.54 青葉賞 2400(芝)GIII 指.56.牝2キロ減	プリンシパルS 2200(芝) 指.56.牝2キロ減 NHKマイルC 1600(芝)GI 混.指.牡57.牝55
5歳上	オアシスS 1600(ダ) 混.H		メトロポリタンS 2300(芝) 混.H	京王杯スプリングC 1400(芝)GII 国際.指.別
第3回京都				
4歳	マーガレットS 1600(芝) 混.指.別	端午S 1800(ダ) 混.特.別	京都4歳特別 2000(芝)GIII 混.特.別	葵S 1200(芝) 混.指.別
5歳上	シルクロードS 1200(芝)GIII 混.指.別	天皇賞（春） 3200(芝)GI 指.牡58.牝50	都大路S 1600(芝) 混.指.別 アンタレスS 1800(ダ)GIII 混.指.H	栗東S 1200(ダ) 混.別
第1回新潟				
4歳				
5歳上	谷川岳S 1600(芝) 混.指.別			新潟大賞典 2000(芝)GIII 混.H

	5月4週	5月5週	6月1週	6月2週
第3回東京				
4歳		カーネーションC 1800(芝) 牝.混.特.54 オークス 2400(芝)[illegible] 牝.指.55	駒草賞 2000(芝) 混.特.56.牝2キロ減 日本ダービー 2400(芝)GI 指.牡57.牝55	菖蒲S 1600(ダ) 混.特.別
4歳上	武蔵野S 2100(ダ)GIII 混.指.別		エプソムC 1800(芝)GIII 混.別	目黒記念 2500(芝)GII 混.H 安田記念 1600(芝)GI 国際.指.定
第2回中京				
4歳	ホンコンJ.C.T 1700(ダ) 混.特.別			中日スポーツ賞4歳S 1200(芝)GIII 混.特.別
4歳上	高松宮記念 1200(芝)GI 混.指.定	金鯱賞 2000(芝)GII 混.別	テレビ愛知オープン 1800(芝) 混.指.別	東海S 1700(ダ) 混.H
第1回新潟 / **第1回函館**				**第1回函館**
4歳 / 3歳				
5歳上 / 4歳上				巴賞 1800(芝) 混.指.別

	6月3週	6月4週	7月1週	7月2週
	第1回福島			
4歳			ラジオたんぱ賞 1800(芝)GIII 混.特.別	
4歳上	吾妻小富士オープン 1800(芝) 混.指.別	バーデンバーデンC 1200(芝) 混.H		七夕賞 2000(芝)GIII 混.H
	第3回阪神			
4歳				菩提樹S 1400(芝) 混.特.別
4歳上	鳴尾記念 2000(芝)GII 国際.別	マーメイドS 2000(芝)GIII 牝.混.別	灘S 1800(ダ) 混.別	宝塚記念 2200(芝)G[illegible] 国際.指.定
				第2回函館
		青函S 1000(芝) 混.特.別	函館記念 2000(芝)GIII 混.特.H	

	7月3週	7月4週	8月1週	8月2週
	第2回新潟	2日		
3歳				
4歳上	朱鷺S 1400(芝) 混.特.別		BSNオープン 1800(芝) 混.指.別	関屋記念 1600(芝)GIII 混.特.別
	第2回小倉			
3歳				
4歳上	KBC杯 1000(ダ) 混.特.別	北九州記念 1800(芝)GIII 混.特.H	北九州短距離S 1200(芝) 混.H	
				第1回札幌
	ラベンダー賞 1200(芝) 混.特.馬		函館3歳S 1200(芝)GIII 混.特.馬	
	函館スプリントS 1200(芝)GIII 混.特.別	UHB杯 1800(芝) 混.特.H	マリーンS 1700(ダ) 混.特.別	札幌日刊スポーツ杯 1200(芝) 混.H 札幌日経オープン 1800(芝) 混.指.別

	8月3週	8月4週	8月5週	9月1週
	第3回新潟			
3歳		ダリア賞 1200(芝) 混.特.別		新潟3歳S 1400(芝)GⅢ 混.特.馬
4歳上	関越S 1700(ダ) 混.特.別	新潟日報賞 1200(芝) 混.H	新潟記念 2000(芝)GⅢ 混.特.H	
	第3回小倉			
3歳		フェニックス賞 1200(芝) 混.特.別		小倉3歳S 1200(芝)GⅢ 混.特.馬
4歳上	小倉記念 2000(芝)GⅢ 混.特.別		小倉日経オープン 1600(芝) 混.指.別	
				第2回札幌
		クローバー賞 1500(芝) 混.特.別		コスモス賞 1800(芝) 混.特.別
		札幌記念 2000(芝)GⅡ 混.特.別	キーンランドC 1000(芝) 混.特.別	道新杯 1800(芝) 混.特.H

	9月2週	9月3週	9月4週	10月1週
	第4回中山			
3歳			芙蓉S 1600(芝) 混.特.別	
4歳上	京成杯オータムH 1600(芝)GⅢ 混.特.H	オールカマー 2200(芝)GⅡ 国際.指.別	セントライト記念 2200(芝)GⅡ 指.4歳.56.牝2キロ減	ユニコーンS 1800(ダ)GⅢ 混.指.4歳.56.牝2キロ減 クイーンS 1800(芝)GⅢ 混.指.4歳.牝.54
	第4回阪神			
3歳		ききょうS 1400(芝) 混.特.別		野路菊S 1600(芝) 混.特.別
4歳上	ギャラクシーS 1400(ダ) 混.特.別 朝日チャレンジC 2000(芝)GⅢ 混.特.別	神戸新聞杯 2000(芝)GⅡ 指.4歳.56.牝2キロ減	ローズS 2000(芝)GⅡ 混.指.4歳.牝.54	セントウルS 1400(芝)GⅢ 混.指.別
				第2回福島
			すずらん賞 1200(芝) 混.特.別 札幌3歳S 1800(芝)GⅢ 混.特.馬	
	エルムS 1700(ダ)GⅢ 混.指.別	タイムス杯 2600(芝) 混.特.別		福島民放杯 2000(芝) 混.特.別

	10月2週	10月3週	10月4週	10月5週
	第4回東京			
3歳		アイビーS 1400(芝) 混.特.別		いちょうS 1600(芝) 混.特.別
4歳上	毎日王冠 1800(芝)GII 国際.指.別	オーロC 1400(芝) 混.特.別 府中牝馬S 1800(芝)GIII 牝.混.指.別	神無月S 1600(ダ) 混.特.別	アイルランドT 1600(芝) 混.H 天皇賞（秋） 2000(芝)GI 牡.牝.指.定
	第4回京都			
3歳	もみじS 1200(芝) 混.特.別		デイリー杯3歳S 1600(芝)GII 混.指.馬	
4歳上	京都大賞典 2400(芝)GII 混.指.別	嵐山S 3000(芝) 混.特.別 京都新聞杯 2200(芝)GII 指.4歳.牡57.牝55	カシオペアS 2000(芝) 混.指.別 秋華賞 2000(芝)GI 混.指.4歳.牝.55	スワンS 1400(芝)GII 国際.指.別
				第3回福島
			カブトヤマ記念 1800(芝)GIII 父.特.H	福島民友C 1200(芝) 混.特.別

	11月1週	11月2週	11月3週	11月4週
	第5回東京			
3歳		京王杯3歳S 1400(芝)GII 混.指.馬	東京ｽﾎﾟｰﾂ杯3歳S 1800(芝)GIII 混.指.馬	
4歳上	アルゼンチン共和国杯 2500(芝)GII 混.特.H	霜月S 2100(ダ) 混.特.別 根岸S 1200(ダ)GIII 混.指.別		富士S 1400(芝)GIII 国際.指.別 ジャパンC 2400(芝)GI 国際.指.定
	第5回京都			
3歳	ファンタジーS 1400(芝)GIII 牝.混.指.馬	京都3歳S 1800(芝) 混.特.別		
4歳上	アンドロメダS 1200(芝) 混.H 菊花賞 3000(芝)GI 指.4歳.牡57.牝55	エリザベス女王杯 2200(芝)GI 国際.牝.指.定	トパーズS 1800(ダ) 混.H マイルチャンピオンシップ 1600(芝)GI 国際.指.定	京阪杯 1800(芝)GIII 混.特.H
				第3回中京
			福島3歳S 1200(芝) 混.特.別	
			福島記念 2000(芝)GIII 混.特.H	CBC賞 1200(芝)GII 混.指.別

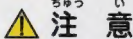
	12月1週	12月2週	12月3週	12月4週
	第5回中山			
	1日	2日	3日	4日
3歳		朝日杯3歳S 1600(芝)GI 牡.騸.混.指.馬		ホープフルS 2000(芝) 混.特.別
3歳				フェアリーS 1200(芝)GIII 牝.混.特.馬
4歳上	ターコイズS 1800(芝) 牝.混.H	ディセンバーS 2000(芝) 混.特.別	スプリンターズS 1200(芝)GI 国際.指.定	クリスマスS 1600(芝) 混.別
4歳上	ステイヤーズS 3600(芝)GII 混.特.別			有馬記念 2500(芝)GI 混.指.馬
	第5回阪神			
	1日	2日	3日	4日
3歳	阪神3歳牝馬S 1600(芝)GI 牝.混.指.馬		シクラメンS 1400(ダ) 混.特.別	ラジオたんぱ杯3歳S 2000(芝)GIII 牡.騸.混.特.馬
4歳上		ポートアイランドS 1600(芝) 混.特.別	阪神牝馬特別 1600(芝)GII 牝.混.特.別	摩耶S 1200(芝) 混.H
4歳上		シリウスS 1400(ダ)GIII 混.指.H		六甲S 2000(芝) 混.特.別
	2日	3日	4日	
			中京3歳S 1800(芝) 混.特.別	
	東海ウインターS 2300(ダ)GII 混.指.別	愛知杯 2000(芝)GIII 父.特.H		

混…混合戦　H…ハンデ戦　別…別定重量戦

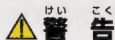
このたびはコナミの“NINTENDO 64”専用ソフト『実況GIステイブル™』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠警告

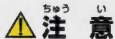
- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

使用上のご注意

⚠警　告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠注　意

●NINTENDO 64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

〈使用上のおねがい〉

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。

●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

●3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

990406

この64(ロクヨン)マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
TEL03-3586-1573
ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く) 正午~午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは
お買い求めのお店、もしくは下記まで●
コナミ カスタマーサポートセンター
TEL03-3586-5735
〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く) 正午~午後7時まで

電話はお間違えのないようにお願いいたします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

インターネット情報サービス http://www.konami.co.jp/kcen/